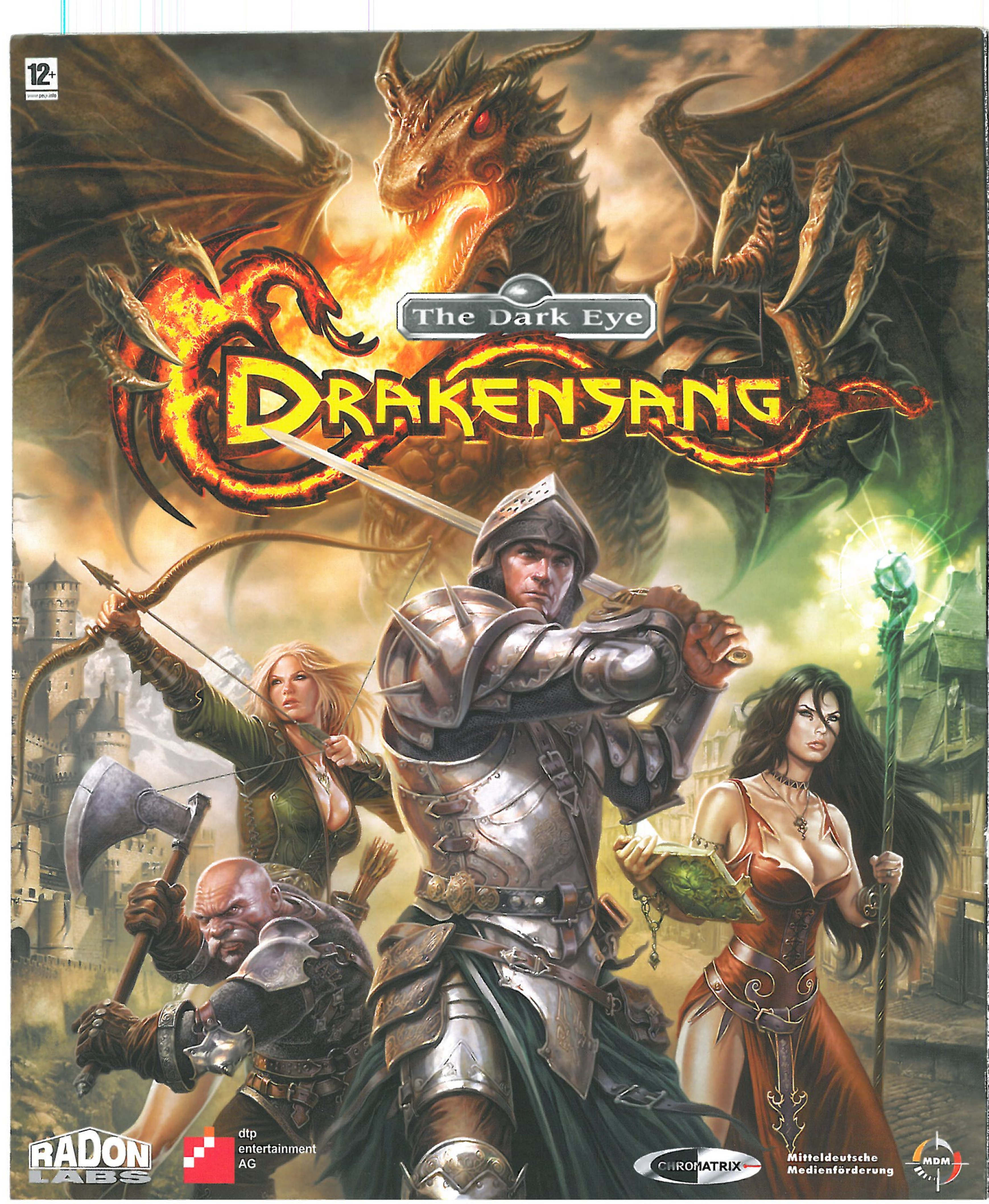


POR SÓLO 1'90€
¡DESCUENTOS EN LOS MEJORES JUEGOS!
5€
PS3 ★ CROSS EDGE ★ MINI NINJAS
XBOX360 ★ G-FORCE ★ NHL 2K10
WII ★ THE CONDUIT
MARCA player
PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL
NÚMERO 12
SEPTIEMBRE 2009
REGALAMOS
2 Nintendo DSi
Y ADEMÁS...
HALO ODST
DIVINITY 2: EGO DRACONIS
PES 2010
NFS SHIFT
WOLFESTEIN
BATMAN ARKHAM ASYLUM
THE BEATLES
EL MEJOR ROCK DE LA HISTORIA
DESVELAMOS EN EXCLUSIVA LOS SECRETOS DEL BOMBAZO DE EA
¡NOVEDADES EN PRIMICIA!
ASSASSINS CREED 2
TODAS LAS NOVEDADES: ALPHA PROTOCOL ★ KING OF FIGHTERS XII ★ RUNES OF MAGIC ★ IL-2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY ★ OPERATION FLASHPOINT ★ GRAND SLAM TENIS... Y TUS SECCIONES DE TRUCOS, COMUNIDAD, HARDWARE, MÓVILES...
8 423793 601322 00012



12+
The Dark Eye
DRAKENSANG
RADON LABS
dtp entertainment AG
CHROMATRIX
Mitteldeutsche Medienförderung
MDM

Rol en estado puro



El auténtico rol ha vuelto

Drakensang recupera y pone al día la esencia de los clásicos del rol. Una historia apasionante, una ambientación increíble, unos personajes ricos en matices y un sistema de juego que evoluciona según las decisiones del jugador.



5 millones de seguidores

Secretos, intrigas, venganzas... La historia está inspirada en "The Dark Eye", un universo que ha cautivado a más de cinco millones de seguidores en todo el mundo y ha permitido crear un juego de una profundidad colosal.



La fuerza del equipo

Diplomacia o combate, magia o destreza... ¿Por qué elegir cuando puedes tenerlo todo? Forma equipo con cuatro compañeros de viaje y utiliza sus habilidades y poderes para hacer frente a desafíos cada vez mayores.



Forja tus propias armas

La artesanía te permite crear tus propias armas y objetos si no te es suficiente con los más de 500 armas, armaduras, amuletos y pociones que te ofrece el juego. Explora, comercia y combate para conseguir los más poderosos.



Un universo por descubrir

Cumbres heladas, inmensas mazmorras, fortalezas inexpugnables, cataratas de fuego... Un mundo fantástico en el que desde una conversación en una taberna hasta una insignificante planta pueden salvarte la vida.



Más de 300 personajes

Alquimistas, mercenarios, no muertos, amazonas, nigromantes, reinas y reyes, brujas, mercaderes, doncellas, bandidos... Cada uno con una personalidad rica en matices. Crea alianzas o enfréntate a ellos.



Elige tu táctica

Un dracoforme, escoltado por adoradores del dragón, avanza por el bosque tenebroso. Ahora es tu turno. Cada batalla es diferente y la victoria te exige elegir una táctica que aproveche la fuerza combinada de todo tu equipo.



La magia está de tu lado

Lanza bolas de fuego, invoca aliados desde el plano mágico, engaña a tus enemigos con ilusiones, convoca espíritus de fuego, levanta a los muertos de sus tumbas para que luchen a tu lado...



Enemigos colosales

La hidra de tres cabezas, el dragón de fuego, ogros y arañas gigantes... Pon a prueba tus habilidades especiales como la Barrera de espadas o el Golpe maestro para hacer frente a los enemigos más temibles.



TU PERSONAJE SERÁ ÚNICO



MÁS DE 300 PERSONAJES DOBLADOS AL ESPAÑOL



INCLUYE COMPLETO MANUAL EN COLOR Y MAPAS DEL REINO MEDIO

Consigue tu original FX por sólo






¡Caballero, hechicero,
titán, clérigo, maga y ladrona,
el mundo de Iris os espera!
Características
Nuevo Juego de rol online
Gráficos en 3D de alta calidad
6 clases diferentes de personajes
Sistema de mascotas (caballos y dragones)
Batallas emocionantes en PvP y PvE
Artesanía y trueque (compra-venta y fabricación de objetos)
Sistema de clanes o grupos para luchar unidos
¡Completamente gratuito!
LC
LastChaos
Regístrate y descarga el juego sin más demora en www.lastchaos.es
T-ENTERTAINMENT
gamigo games



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN / REDACCIÓN
-Gustavo Maeso (Coordinación, PC y portátiles)
gustavo.maeso@unidadeditorial.es
-Julio del Olmo (Redacción)

COLABORADORES
-Chema Antón (Jefe de Producción, Wii y DS)
chema@marcaplayer.es
-Juan García Garrido (Xbox 360)
juan.garcia@marcaplayer.es
-Lázaro Fernández (PS3)
lazaro.fernandez@marcaplayer.es
-Mario Fernández González
mario.fernandez@marcaplayer.es
-Rebeca Saray y Mauro (Fotografía)
-Diego Alberto Fernández (Actualidad)
Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitos.es (Reviews), David Kromhell, David Caballero, Javier De Pascual, Paola Mejía, Raquel Díaz, José Luis Villalobos, Germán Pizarro, David Guaita (Japón), José Luis García Guerrero, Jaume Esteve (blog oficial), Juandi "Keitaro".

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Miryam Veros - *miryam.veros@unidadeditorial.es*
Juan Manuel Martín Castillo (diseño original)

EDICIÓN Y CIERRE
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquinas
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero
(joseamunoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@marcaplayer.es
Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Producto: Gema Monjas. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones: 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) Ejemplares Atrasados: Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI ARI FIPP

editorial

PRIMERO GABE Y AHORA KOTIK



> DAVID SANZ
DIRECTOR

DICEN QUE LA PRIMAVERA LA sangre altera, pero parece que este año es el verano el que está dejando las neuronas de los mandamases un poco tostadas con el sol. Como decíamos el pasado mes, Gabe Newell, cofundador de Valve, se descolgó con unas declaraciones como mínimo, esperpénticas. Básicamente, y para aquellos que no comprásteis el número de Agosto (anda que...), Newell abogaba por la creación esporádica de 'cuasi' comunas de usuarios que financiaran algunos de los desarrollos. Todo perfecto hasta saber que esos mismos usuarios son los que ya se están partiendo el pecho para que compañías como Valve, por ejemplo, compren sus productos desarrollados con tiempo, trabajo y mucho entusiasmo. Y también que es poco probable que los desarrolladores se plegaran a las exigencias de una organización de miles de usuarios con cuotas de participación pequeñas.

Pero yendo al grano, y como reza el titular de este editorial, es ahora Bobby Kotik, CEO de Activision, quien nos sorprende a todos con una propuesta genial. "Si dependiese de mí, subiría los precios de los videojuegos". Con un par. Di que sí Bobby, como la piratería no es un problema y como los usuarios de medio mundo no piensan que los precios están muy por encima de lo normal (a pesar de la parte de razón que tienen los publishers en cuanto a gastos de producción), pues nada, les incrementamos la cuota. Puede que la gallina de los huevos de oro -como dice Chema-, es decir, esa increíble idea de incluir en los packs merchandising y herramientas en forma de guitarras, baterías, micros... haya nublado la vista a algunos. En España por lo menos, ya nos parece una pasada pagar 69 euros por un título de Xbox 360 o PS3. Los que compramos y no pirateamos esperamos calidad en el juego, una duración digna que amortice el mismo y, sobre todo, que no nos tomen el pelo. Está bien que títulos como SingStar, Rock Band o Guitar Hero incorporen sus periféricos porque son ya una necesidad aceptada e incluso venerada por los que escriben en esta revista y por el mercado en general, pero no empecemos a volvernos locos con meter en los futuros CoD, Modern Warfare o Halo un sinfín de extras con la excusa de subir el precio. Eso ya existe, y se llama Edición de Coleccionista, y sólo en algunos casos merece la pena el desembolso adicional. En otras es un completo timo.

> "EL DESEMBOLSO ACTUAL PARA UN JUEGO ES YA ELEVADO, NO HACE FALTA SUBIRLO MÁS, SR. KOTIK"

Sr. Kotik. Céntrese en sus Modern Warfare, CoD y Guitar Hero, y deje de pedir que bajen los precios de las consolas o dejar caer que por usted subiría los precios. Que la economía está muy mal y cada juego que se compra se adquiere con mucho esfuerzo por parte de los jugadores.

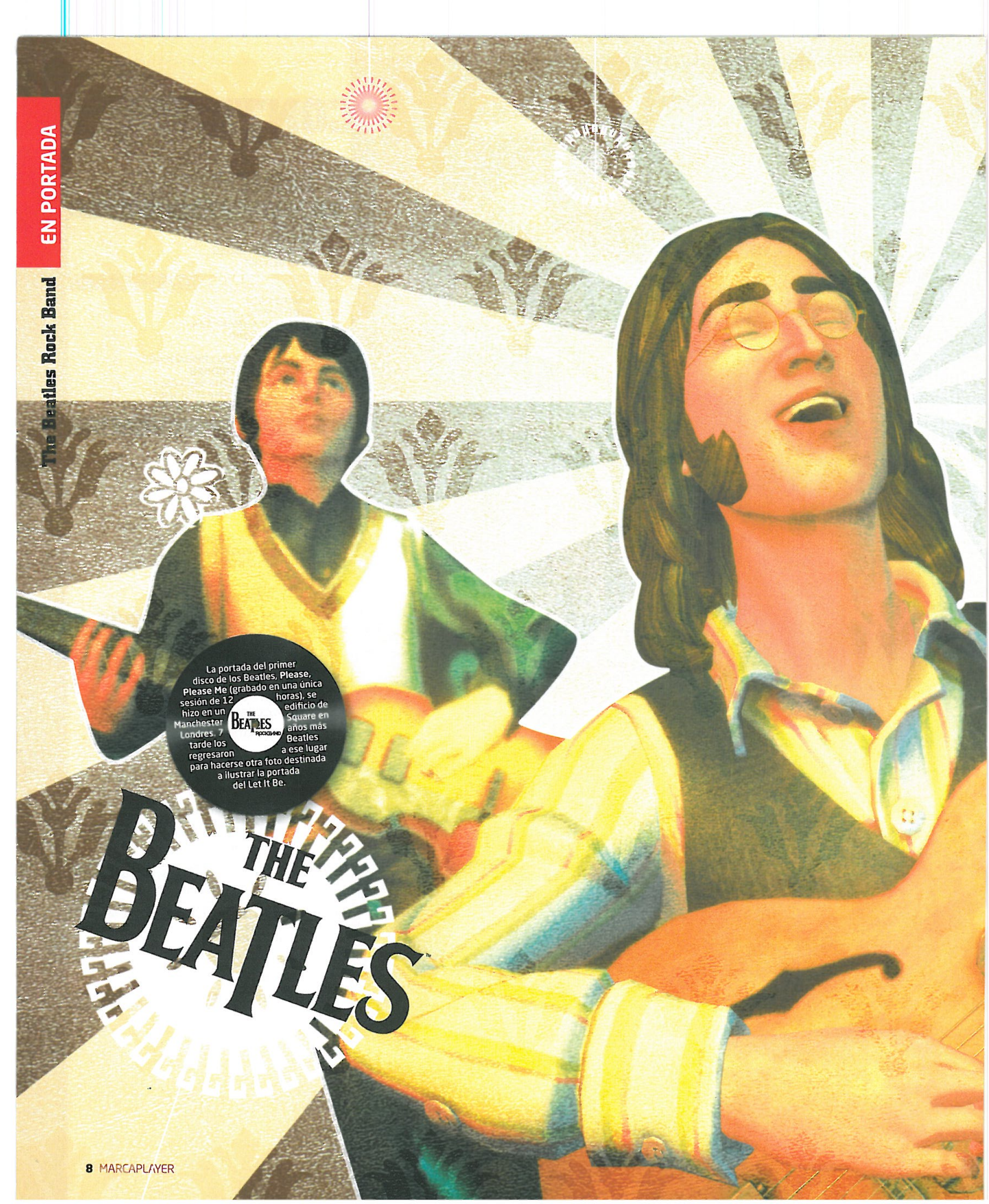
PD: ¿Os gusta el nuevo estilo de portada? Pues es sólo la punta del iceberg. A partir del mes que viene encontraréis en el kiosko una Marca Player con muchas novedades y que buscará vuestra participación mes a mes.




MARCA
player
MARCA PLAYER Nº12
ROCK IS DEAD 14
¿ESTÁ MUERTO EL ROCK EN EL FUTURO DE LOS JUEGOS MUSICALES?
60 DIVINITY 2
ADÉNTRATE EN RIVELLON Y EXPLORA UN MUNDO INCREÍBLE
44 HALO ODST
EL UNIVERSO HALO DEJA CLARO QUE TIENE MUCHO QUE DECIR
56 GUINNESS 2009
RECORDS MUY ORIGINALES


80 PES 2010
LOS CRACKS MUNDIALES JUEGAN EN TU CONSOLA
66 IL 2 STURMOVIK
LA MECA DE LOS AVIONES DE GUERRA ANTIGUOS
64 YOSHIRO KIMURA
ENTREVISTA AL CREADOR DE LITTLE KINGS STORY
8 ROCKBAND THE BEATLES
RINGO, PAUL, JOHN, GEORGE Y TODA SU MAGIA MUSICAL
82 NEED FOR SPEED SHIFT
PARA LOCOS DE LA VELOCIDAD

CONTENIDOS



La portada del primer disco de los Beatles, **Please, Please Me** (grabado en una única sesión de 12 horas), se hizo en un edificio de Manchester Square en Londres. 7 años más tarde los Beatles regresaron a ese lugar para hacerse otra foto destinada a ilustrar la portada del Let It Be.

ROCKBAND SE PONE HIPPIE

Harmonix pone de acuerdo a McCartney, Starr y Yoko Ono para crear un grandísimo juego musical, a la altura de la mejor banda de la historia.

Todo comenzó por azares del destino, como se forman las mejores bandas, como nacieron Los Beatles, cuya fórmula tuvo éxito después de que McCartney cambiará la guitarra por el bajo y Ringo Starr se convirtiera en batería de la banda debido a la incompetencia Pete Best. Por azares del destino, Van Toffler, presidente de MTV (ya propietaria de Harmonix), coincidió en una cena de Navidad con Dhani, hijo de George Harrison, poco antes de lanzar el primer *RockBand*. Dhani, aficionado a los videojuegos y, por supuesto, a la música, habló con Toffler de *Guitar Hero* y *SingStar* y le preguntó porqué nadie creaba un videojuego que uniese una banda completa; Toffler le comentó que eso era justo lo que estaban haciendo junto a Harmonix en ese preciso momento. En ese preciso instante, Harrison y Toffler hablaron de lo increíble que sería un título así basado enteramente en Los Beatles... y de lo imposible que sería llevarlo adelante. Dhani siguió dándole vueltas al asunto: habló con Alex Rigopoulos (presidente de Harmonix), con Paul McCartney, Ringo Starr y Yoko Ono y ***The Beatles: Rockband*** comenzó a tomar forma.

Los **Rolling Stones** lograron su primera audición para Decca gracias a la intervención de George Harrison, que convenció al sello discográfico que había rechazado a los Beatles (y a Frank Sinatra) para que escuchara al grupo de Mick Jagger. Los Stones tocaron I Wanna Be Your Man, canción que los Beatles cedieron a los Rolling.



Una primera demo terminó de convencer a Ringo, Paul, Yoko Ono y Dhani y Olivia Harrison, que decidieron aportar todo lo que pudieron al proyecto. Ellos ayudaron a decidir qué canciones estarían en el juego, los escenarios en los que el jugador podría tocar, echaron una mano con el apartado estético, aportando todo tipo de datos y detalles sobre la banda... y Harmonix consiguió que el productor de sonido de ***Beatles RockBand*** fuera el mismísimo Giles Martin, hijo de George Martin (productor de la gran mayoría de los discos de Los Beatles) y encargado de llevar a buen puerto el proyecto Love de la banda. George se encargó de rescatar grabaciones inéditas de los archivos de Abbey Road y, en cierto modo, se encargó de las tareas "forenses" a la hora de dividir cada tema del juego en diferentes pistas, una para cada instrumento. Hay que tener en cuenta que algunos de los temas iniciales de la banda están grabados en ocho pistas (con lo que algunos instrumentos o voces estarían unidos en la misma pista) o, directamente... ¡en mono! Después de probar el juego, os aseguramos que el trabajo de George y Giles Martin es para quitarse el sombrero. Harmonix se había encontrado con el mejor equipo de producción imaginable y con el mejor archivo para hacer el juego definitivo sobre la mejor banda de la historia, algo que, a estas alturas y gracias a su gran experiencia en el genero, se da por supuesto.

Por lo vivido en Cambridge (Massachussets), en las oficinas de Harmonix, donde acudimos invitados por MTV Games y Electronic Arts, podemos asegurar que la mejor banda de la historia va a tener un juego a su altura. The Beatles RockBand une la cambiante estética de la década de los 60, los 45 mejores temas de la banda de Liverpool, el sistema de control al que nos tiene acostumbrados la saga de Harmonix y añade una serie de novedades que transformarán el género musical para siempre. Aunque han tenido que hacer un duro ejercicio de abstracción, los chicos de Harmonix ha sabido olvidarse de las mallas y el pelo cardado, adaptándose a la decada de los sesenta y a la estética que reinó en aquellos años du-

Yesterday, la canción con más versiones en la historia de la música, nació de un sueño de Paul McCartney. El propio Paul la tarareó a todo el mundo para ver si la reconocían porque a Paul le sonaba mucho. La había oído en su sueño y en principio la tituló Scrambled Eggs (huevos revueltos).

En su famosa primera gira por los **Estados Unidos**, los Beatles dieron 32 conciertos en 34 días recorriendo 35.000 kilómetros en avión. Cada concierto constaba de 12 canciones y por él percibían 50.000 dólares.

El nombre de **Beatles** fue pergeñado una noche de insomnio por John Lennon y Stuart Sutcliffe, miembro del grupo en sus principios. John explicó en su día que el nombre se lo había sugerido un mago montado en un pastel que un día entró por la ventana.

En un concierto **Ringo** reconoció que escuchó de forma equivocada a Lennon decir el título de la canción que iban a tocar y, mientras los otros tres ejecutaban una canción, él hacía otra. A mitad de canción rectificó y notó que nadie se había dado cuenta... porque nadie escuchaba la música.

DIFERENTES ÉPOCAS DE LA BANDA DAN VIDA A CADA UNO DE LOS ESCENARIOS

EL JUEGO INCLUYE MATERIAL SONORO INÉDITO EN SUS CANCIONES

...as dos actuaciones de ...s Beatles en el famoso ...llivan Show registraron un ...soluto récord de ...ncia con más de ...nes de espec... ...res. La propia ...a de New York ...firmó que el nivel ...lincuencia había descendido ...rásticamente durante la emisión del programa.

Lo que más impresionó a John Lennon cuando conoció a Paul McCartney en 1956 era su forma de imitar a Little Richard (un rockero de la época) y que sabía afinar una guitarra.

La primera nota de la canción A Hard Day's Night sigue siendo un misterio. Suena como un Re cuarta, pero en esa nota hay algo más que ni Paul ni John revelaron jamás.

rante las diferentes fases de evolución de Los Beatles. Las 45 canciones de que consta el juego de forma inicial (tras su lanzamiento se pondrá el álbum Abbey Road al completo en formato descargable, así como el tema All You Need is Love, cuyos beneficios irán destinados a la ONG Médicos sin Fronteras) abarcan las diferentes épocas de la banda, desde su aparición en el Show de Ed Sullivan hasta el concierto en la azotea del edificio de Apple Corp, pasando por The Cavern Club, El Estadio Shea, Budokan y los estudios de Abbey Road. Como hemos mencionado, Harmonix no se ha limitado a seguir los cánones impuestos por el género. Una banda como Los Beatles merecía mucho más; de ahí que hayan inventado un nuevo sistema de armonías acorde con los temas de la banda de Liverpool. En ***Beatles RockBand*** podrán jugar hasta cuatro personas a través del sistema "tradicional" (micro, batería, guitarra y bajo), pero también podrán conectarse dos micrófonos más para hacer los coros de muchos de los temas de Los Beatles, ya sea con dos jugadores más o, si el guitarra y el bajista se atreven, cantar los tres en armonía (dejando al baterista "a su bola", como debe ser). Si conoces las canciones no te costará hacerte al nuevo sistema de armonías, pero si no las conoces, no te preocupes, el juego incluye un completísimo tutorial para que aprendas todos los secretos para hacer los coros perfec- »

El disco Let It Be se grabó antes que el Abbey Road. Sin embargo los Beatles decidieron lanzar Abbey Road primero y dejar Let It Be para un lanzamiento posterior que, al final, resultó ser póstumo. El álbum se lanzó en mayo de 1970, pero el 10 de abril Paul había hecho pública la ruptura de los Beatles.

EL SISTEMA DE ARMONÍAS VOCALES

Una de las principales novedades de The Beatles: Rock Band con respecto a los demás títulos músicales, aparte de los instrumentos, el modo historia y la estética sesentera, es el nuevo sistema de armonías vocales creado especialmente para el juego. Harmonix ha tenido en cuenta que la gran mayoría de los temas de Los Beatles cuentan con multitud de coros, casi siempre realizados entre McCartney, Lennon y Harrison.

Junto a la clásica posibilidad de cantar en solitario, dos personas más podrán hacer los coros o, si el guitarra y el bajista se atreven, emular a Los Beatles con la ayuda de un pie de micro y, al mismo tiempo que tocan su instrumento, cantar los coros de cada una de las canciones. Si no te sabes las canciones o no sabes muy bien el tono en el que cantar los coros, el juego incluye un completísimo tutorial.



» tos. Nuevo estilo gráfico inspirado en los sesenta, grabaciones originales de Los Beatles remasterizadas y sacadas de Abbey Road por el hijo del técnico de sonido que grabó las canciones originalmente, asesoramiento de Paul McCartney, Ringo Starr y el entorno de la banda, nuevo sistema de armonías... ¿qué puede faltar para hacer perfecto un juego basado en Los Beatles? Sus instrumentos, por supuesto, algo que Harmonix también ha tenido en cuenta. El bajo Höfner de McCartney, la batería Ludwig de Ringo Starr, la Rickenbacker 325 de Lennon y la Gretsch Duo Jet de George Harrison; los instrumentos más característicos de la banda estarán disponibles en "formato Rock-Band" (algo más pequeños que los oroiginales) junto al juego, el nueve de septiembre, fecha en la que también se lanzará la discografía inglesa completa de Los Beatles, masterizada en estéreo y en mono. Los instrumentos tienen una calidad impresionante y el parecido con las versiones reales es espectacular... Teniendo en cuenta que el público aficionado a la música de Los Beatles no tiene porqué ser aficionado a los videojuegos (y menos, experto en Rock Band), Harmonix ha modificado la dificultad del juego respecto a la que nos tiene acostumbrados para permitir que todo el mundo lo pase bien. La dificultad fácil es más sencilla y te permitirá fallar indefinidamente... pero eso sí, la dificultad más alta pondrá en más de un aprieto al heavy más pintado. Harmonix, que un día nos sorprendió con el primer Guitar Hero, han conseguido crear un título basado en la música de Los Beatles al mismo nivel de calidad de la banda; precioso, bien acabado, asequible para todo tipo de público y capaz de hacernos sentir parte de la mejor banda de la historia. **> *Por Lázaro "Doc" Fernández / Anécdotas: Jorge Quiroga***

John escribió **Help!** (ayuda) en base a la baja autoestima que sufría en aquella época, en la que comía mucho y se avergonzaba de su miopía.

El concierto más famoso de los Beatles fue el que dieron en el Shea Stadium en New York. El grupo tenía pensado hacer su entrada en helicóptero, pero ante la negativa de las autoridades, lo hicieron en un furgón de la Wells Fargo. Linda Eastman y Barbara Bach, futuras esposas de Paul y Ringo, estaban entre los 55.000 espectadores.



Mucha gente cree que **Lucy in the Sky with Diamonds** tiene que ver con la droga, ya que su acrónimo forma LSD. Pero fue pura coincidencia, ya que la canción está inspirada en un dibujo de Julian Lennon, el primer hijo de John.

INSTRUMENTOS DE LUJO

Junto al juego, el día nueve de septiembre se pondrán a la venta cuatro nuevos instrumentos para Rock Band que imitan a la perfección las guitarras, el bajo y la batería "fetiches" de Los Beatles. El bajo Höfner de McCartney, la Rickenbacker 325 de Lennon, la Gretsch Duo Jet de Harrison y la batería Ludwig de Starr han sido los elegidos. Y su calidad y parecido con los instrumentos reales es espectacular.



El genial álbum **Revolver**, considerado una obra maestra y que un primer momento los Beatles pensaron en titular Abracadabra, se abre con la canción Taxman, de George, una crítica velada al gobierno de Gran Bretaña que, en concepto de impuestos, se llevaba casi el 95% de las ganancias del grupo.



DE VISITA EN HARMONIX

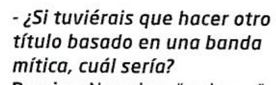
Para poder conocer todos los detalles de Beatles Rock Band, Electronic Arts, MTV Games y Harmonix nos invitaron a las oficinas que éstos últimos tienen en Cambridge, Massachussets. Allí tuvimos la oportunidad de probar la versión final del juego, cada uno de los instrumentos que saldrán a la venta el nueve de septiembre y poner a prueba nuestra habilidad haciendo coros a través del sistema de armonías. Tuvimos la oportunidad de entrevistar a los "peces gordos" de la compañía, comprobamos que sus oficinas están repletas de músicos de gran calidad (la gran mayoría de los miembros pertenece a un grupo, y muchos de ellos los han formado tras entrar a trabajar en Harmonix) y que los instrumentos, reales y virtuales, llenaban cada uno de los cubículos de sus oficinas. En resumen, solo un grupo de programación que vive por y para la música era capaz de crear un título musical protagonizado por Los Beatles con la calidad, los detalles y la originalidad de ***The Beatles: Rock Band***.

El Seargent Peppers fue tan experimental, que los Beatles introdujeron, en las pausas entre canción y canción, algunos ruidos y frecuencias tan altas que sólo los perros las pueden oír.





ENTREVISTA



"¡Yo quiero hacer un juego de Il Divo!"

- ¿Si tuviérais que hacer otro título basado en una banda mítica, cuál sería?

Brosius: No quiero "mojarme" demasiado y dar falsas esperanzas... Personalmente, me encantaría hacer un juego sobre Genesis.

Balthrop: Yo lo haría de RadioHead

Randall: Personalmente... ¡siempre he querido hacer un juego de Il Divo! Sé que hay un montón de bandas que merecen tener un juego, pero lo mío es "lo raro". Al nivel de Los Beatles se me ocurren un montón: Rolling Stones, Led Zeppelin, Pink Floyd...

Foster: Si tuviera la oportunidad de elegir, haría un juego musical de YES. Sé que es un grupo muy friki y que no venderíamos mucho, pero me encantaría hacerlo. Lo malo es que habría que sacar un teclado USB y todo...

- ¿Tocáis en un grupo actualmente?

Brosius: Hace tiempo lo hacía, de forma profesional, pero ya no. Tocaba la guitarra en un grupo llamado Tribe... ¡hace casi veinte años de eso! Bueno, no sé si lo habrás notado, pero casi todos los miembros de Harmonix forman parte de un grupo... ¡tenemos unas 40 bandas diferentes en el mismo edificio!

Balthrop: Canto y toco la guitarra en un grupo desde hace unos cinco años... ¡pero no te digo el nombre del grupo porque no lo vas a conocer!

Randall: A mediados de los noventa, formaba parte de un grupo de synthcore llamado Institute of Technology. Actualmente sigo creando música electrónica y video-arte. Pasaos por www.robotkid.com, allí encontraréis "mis cositas".

Foster: Supuestamente sí... Llevo en Harmonix tres años y a los seis meses de estar aquí, yo y otro diseñador que entró a trabajar al mismo tiempo creíamos que teníamos que hacer algo relacionado con la música para poder integrarnos... así que formamos un grupo llamado Stuck... Ahora toco la guitarra, pero antes tocaba la batería.



ERIC BROSIUS: AUDIO DIRECTOR

PATRICK BALTHROP: AUDIO LEAD

JOSH RANDALL: PROJECT LEADER



CHRIS FOSTER: LEAD DESIGNER

LO QUE VIENE EN EL GÉNERO MUSICAL



Los juegos musicales empezaron con guitarreos y mucho metal. Ahora esos sonidos han sido sustituidos por suaves acordes y ritmos pegadizos. ¿Ha muerto el Rock´n Roll?

Corría el año 2005. Mientras jugábamos a los primeros juegos de Xbox 360 y Playstation 2 estaba en lo más alto del olimpo de los videojuegos, unos desconocidos, Harmonix y Red Octane, se atrevieron a lanzar en occidente el primer juego de musical con instrumento incorporado. Se trataba de *Guitar Hero*. Aquel año no fue su gran año, pero sí una gran piedra de toque. Fue en el 2006 cuando el asunto les 'explotó' en la cara. El resultado fue que millones de jugadores de todo el mundo se aprendieron las canciones más 'jevys' que jamás han existido. Heavy Metal, el género perfecto para explotar un períferico con forma de guitarra.

Así en tan sólo un par de años Guitar Hero se hizo un nombre. Al calor de éste nació Rock Band en el año 2007. Su gran innovación fue añadir una batería y un micrófono para completar el set de instrumentos, y así poder montarnos un grupo musical desde el salón de nuestras casas. Sin saberlo ese fue el principio del fin para el rock´n roll.

Supuso la apertura del género a nuevos tipos de música, con el objetivo de satisfacer al público de todas las edades. Además hay que añadir el agotamiento de temas clásicos del Rock. Es entonces cuando títulos como *DJ Hero* o *Band Hero* tomaron forma. Quizás sea el momento de guardar los brazaletes de tachuelas...

› *Por Juan "Xcast" García y Gustavo Maeso*



CIRCULO=PULSAR. LÍNEA CURVA= CAMBIAR de pista. Flechas= mover plato en la dirección indicada.

ESTE PINCHA ES JAZZY Jeff. Quizás sea más conocido como el inseparable amigo de Will Smith en el Príncipe de Bel Air.

ROCKÓMETRO Poco rock y muchos ritmos contemporáneos para un verdadero Spin Off en la saga de guitarras.

DALE AL PLATO DE la mesa de mezclas y combina a la perfección dos canciones de lo mas movidas.

DJ HERO

MEZCLA EXÓTICA

Se trata poco menos que del primo bastardo de la familia *Hero*. Un juego musical que casi se olvida por completo de guitarras y demás para centrarse en las labores del pinchadiscos. La mecánica es fácil y muy similar a la ya clásica de todo *Hero*: existe una melodía pregrabada sobre la que debemos pulsar los botones al ritmo que se nos marca. Tan sólo hay que acertar a pulsar en el momento adecuado.

Si sólo fuera así, no sería destacable, pero el 'intríngulis' del asunto es que cada tema está formado por dos canciones mezcladas por algunos de los mejores DJ del planeta (GrandMaster Flash y DJ Shadow entre otros). Lo mejor es que en contra de lo que se podría esperar la variedad musical va más allá de los ritmos electrónicos, alcanzando incluso a grupos tan populares como Queen, Black Eyed Peas, Foo Fighters o al rapero Eminem. Sin olvidar por supuesto a los más grandes del house como Benny Bennasi (con su mítico Satisfaction) o Eric Prydz. Suman un total de 90 mezclas de las cuales están desbloqueadas al inicio unas 10 y otras tantas están creadas expresamente para el sorprendente modo cooperativo. ¿Y por qué es sorprendente? Porque nos permite compartir canción con una guitarra de *Guitar Hero*, haciendo un dúo con la mesa de mezclas. Brutal.

1. PLATO (GIRA LIBREMENTE)
2. BOTONES DE SCRATCH
3. EFECTOS ESPECIALES
4. PAD Y BOTONES
5. BOTÓN EUFORIA (ENERGÍA estrella)
6. CROSSFADE (CAMBIO DE pista)

6

ROCK'O METRO

El nivel de rock del ***Guitar Hero 5*** es bastante bajo, sobre una escala de 10, sólo se lleva el aprobado

GUITAR HERO 5 QUIERE ser el rey de las fiestas en tu salón, por eso se ha 'reblande-cido'.

GUITAR HERO 5

FIESTA SOCIAL

Llega ya mismo la quinta entrega de la saga *Guitar Hero*, tal vez la menos revolucionaria de todas ellas, ya que es una continuación mejorada de *World Tour*, con algunas ligeras novedades.

Eso sí, han conseguido hacer el juego mucho más accesible, sobre todo en su vertiente más social, más para jugar mejor con los colegas en el salón de casa. Por ejemplo, la lista de canciones está desbloqueada al completo desde un principio y se puede tocar cualquier tema desde la misma pantalla de título, sin necesidad de entrar en ningún menú de juego ni tocar el modo carrera. Este modo se conoce como Party Play y en él se puede añadir cualquier jugador, con cualquier instrumento, en cualquier momento del tema, sin interrumpir la canción. Otro plus es que, si un jugador lo hace mal en este modo, no se le echará de la canción ni perjudicará al resto de 'músicos'.

Además de este modo, por supuesto, el juego tiene su modo carrera y permitirá, por primera vez, combinar cuatro instrumentos a la vez (cuatro voces, cuatro guitarras, ¡cuatro baterías!). Por lo demás, el título incluye todas las opciones de World Tour, con un estilo visual más estilizado. Pero el nivel rockero pierde enteros cuando uno se enfrenta al tracklist (¿Coldplay?, ¿Beck?, ¿Muse?). Aunque incluye el primer tema de Rolling Stones (Sympathy for the Devil).





Band Of Horses "Cigarettes, Wedding Bands"
Beastie Boys "Gratitude"
Beck "Gamma Ray"
Billy Squier "Lonely Is The Night"
Blur "Song 2"
Bob Dylan "All Along The Watchtower"
Children Of Bodom "Done With Everything, Die For Nothing"
Coldplay "In My Place"
Darkest Hour "Demon(s)"
David Bowie "Fame"
Deep Purple "Woman From Tokyo ('99 Remix)"
Elliott Smith "L.A."
Iggy Pop "Lust For Life (Live)"
Jeff Beck "Scatterbrain (Live)"
John Mellencamp "Hurts So Good"
Kings Of Leon "Sex On Fire"
Queens Of The Stone Age "Make It Wit Chu"
Rose Hill Drive "Sneak Out"
Santana "No One To Depend On (Live)"
The Bronx "Six Days A Week"
Thrice "Deadbolt"
Tom Petty "Runnin' Down A Dream"
Vampire Weekend "A-Punk"
Wolfmother "Back Round"
Attack! Attack! UK "You And Me"
Bon Jovi "You Give Love A Bad Name"
Darker My Love "Blue Day"
Elton John "Saturday Night's Alright (For Fighting)"
Face To Face "Disconnected"
Garbage "Only Happy When It Rains"
Kaiser Chiefs "Never Miss A Beat"
Kiss "Shout It Out Loud"
Love and Rockets "Mirror People"
My Morning Jacket "One Big Holiday"
Nirvana "Lithium (Live)"
Rammstein "Du Hast"
Sonic Youth "Incinerate"
Screaming Trees "Nearly Lost You"
Sublime "What I Got"
The Duke Spirit "Send A Little Love Token"
The Police "So Lonely"
The Rolling Stones "Sympathy For The Devil"
The Sword "Maiden, Mother & Crone"
The White Stripes "Blue Orchid"
Thin Lizzy "Jailbreak"
Tom Petty & The Heartbreakers "American Girl"
AFI "Medicate"
A Perfect Circle "Judith"
Billy Idol "Dancing With Myself"
Brand New "Sowing Season (Yeah)"
Bush "Comedown"
Duran Duran "Hungry Like The Wolf"
Eagles Of Death Metal "Wannabe In L.A."
Gorillaz "Feel Good Inc."
Gov't Mule "Streamline Woman"
Grand Funk Railroad "We're An American Band"
Iron Maiden "2 Minutes To Midnight"
King Crimson "21st Century Schizoid Man"
No Doubt "Ex-Girlfriend"
Peter Frampton "Do You Feel Like We Do? (Live)"
Public Enemy Featuring Zakk Wylde "Bring the Noise 20XX"
Rush "The Spirit Of Radio (Live)"
Scars On Broadway "They Say"
Smashing Pumpkins "Bullet With Butterfly Wings"
Spacehog "In The Meantime"
Sunny Day Real Estate "Seven"
T. Rex "20th Century Boy"
The Derek Trucks Band "Younk Funk"
Weezer "Why Bother?"
Wild Cherry "Play That Funky Music"
Stevie Wonder "Superstition"
Dire Straits "Sultans Of Swing"
Megadeth "Sweating Bullets"
Jimmy Eat World "Bleed American"
TV On The Radio "Wolf Like Me"
Queen & David Bowie "Under Pressure"
Nirvana "Smells Like Teen Spirit"
3 Doors Down "Kryptonite"
Muse "Plug In Baby"
The Killers "All The Pretty Faces"
Arctic Monkeys "Brianstorm"
Mötley Crüe "Looks That Kill"
Johnny Cash "Ring Of Fire"
Blink-182 "The Rock Show"
The Raconteurs "Steady As She Goes"

EN LA NUEVA DS Lite se jugará con este nuevo periférico para poder ser el batería de nuestro grupo.

3
ROCK'O METRO
Pop para todos los públicos. Perfecto para jugar con cualquiera pero con poca sangre en las venas.

BAND HERO

SUPER POP

Una versión edulcorada de *Guitar Hero 5*, cambiando las canciones con predominio de guitarra por otras en las que lo importante es el grupo. Todo con un pop familiar no apto para adictos al metal. La estrella de portada ya es toda una declaración de intenciones: Taylor Swift. Se trata de una joven estadounidense que está calando hondo en el público norteamericano. Sus canciones son amables y positivas. La artista perfecta para que el público de todas las edades se acerque a la saga *Hero*. Entre las estrellas invitadas a esta fiesta musical se encuentran también Avril Lavigne, Maroon 5, The Killers, No Doubt o Fall Out Boy entre otros muchos.

Permitirá que los usuarios se sumen a la partida en cualquier momento con independencia del instrumento que tengan en sus manos. Incluso la versión de DS permitirá que cuatro jugadores compartan esfuerzos para seguir el ritmo de la canción que suene.

Para ello se ha creado un nuevo interfaz para la batería, que funciona únicamente con la antigua DS Lite. Se trata de unos parches que se colocan sobre los botones del mando. El micrófono integrado de la portátil hará las veces de micro para las canciones y la guitarra usará el añadido ya existente, el grip que ya hemos visto en *GH: On Tour*, *Decades* y *Modern Hits*. Por tanto los usuarios de DSi se quedarán sin poder jugar a las partes de guitarra.

Para las consolas 'grandes' se trata de la versión que incluirá los nuevos instrumentos, ya que la decisión de Activision ha sido la de vender la quinta entrega de la saga sin ningún tipo de instrumentos añadidos.



LEGO ROCK BAND

Casi como coger el extraordinario *Rock Band 2* y meterlo durante unos meses una reprogramación mental con piezas de Lego. Todo se vuelve más pasteloso y apto para todos los públicos. Lo notaremos en un nivel de dificultad algo menor y en la lista de canciones, alejada de letras duras y palabras malsonantes. Esto no es obstáculo para encontrarnos con temazos del calado de 'Final Countdown' de Europe, 'Song 2' de Blur o 'You Give Love a Bad Nam'e de Bon Jovi (mezclados eso sí con algunas canciones mucho más ligeras). La jugabilidad sigue siendo la misma de toda la saga, con guitarra, bajo, batería y micro colaborando para crear el ritmo perfecto. Se le añaden ciertos toques Lego para personalizar escenarios y crear diferentes personajes. Incluso podremos destrozar edificios y otros objetos al tocar correctamente cada una de las canciones. Todos los intrumentos existentes funcionarán con *Lego Rock Band*.



ROCK'O METRO
Puede que tenga cierto 'pestazo' familiar, pero tiene temazos a la altura del mejor rock.



LAS PIEZAS DE LEGO no dejan títere con cabeza y se atreven con el mundo de la música.

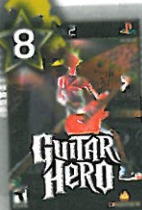
Rock is Dead?

EL ROCKOMETRO

¿Se ha dulcificado la saga de Guitar Hero?
Lo comprobamos con nuestro rockómetro exclusivo.



EL PACK ORIGINAL EN Playstation 2. Corría el año 2005 y aquello fue el principio de algo muy grande.



8

GUITAR HERO

El inicio del mito necesitaba un buen puñado de canciones potentes para captar a la audiencia. Deep Purple, Judas Priest, Pantera, Audioslave, Motörhead... El problema: todas las canciones eran versiones.



9

GUITAR HERO II

El salto a la nueva generación (Xbox 360) y el encumbramiento del mito. Grandes grupos y las primeras canciones originales. Destacan: Wolfmother, Iron Maiden, Guns and Roses o los Rolling Stones.



7

GH: ROCKS IN 80

Una buena idea, mal ejecutada. Tiene un buen número de clásicos, pero se echan de menos muchos temas de culto. Además algunos de los covers no están a la altura de los temas originales.



7

GH: AEROSMITH

No se trata del grupo idóneo (en España) para crear un juego de este estilo, pero es el primero en contar con una gran mayoría de canciones originales. Simplemente digamos que es perfecto para fans del grupo de Tyler.




9

GUITAR HERO III

Posiblemente la mejor selección de temas para toda la saga. No cambia la mecánica ni la tónica, pero la sola aparición de Slash en pantalla hace que los dioses del rock se estremezcan con esta tercera entrega



7

GH WORLD TOUR

Se le añaden la batería y el micro y se abre la gama de estilos musicales hacia el gran público. El principio del fin de una saga rockera, aunque presenta temas interesantes de Van Halen, Metallica o de Eagles.

10

GH METALLICA

Para los amantes del metal el clímax. Para el resto un juego aceptable pero demasiado duro. Batacazo en ventas y nuevos aires para la saga. 48 canciones míticas con 20 grupos afines a Metallica.



8

GH: GREATEST HITS

Un recopilatorio que aprovecha el material de todas las entregas anteriores en mayor o menor medida. Casi todas las canciones son dignas de ser nombradas e introduce batería y micro en las canciones de GH 1, 2 y 3.



6

GUITAR HERO 5

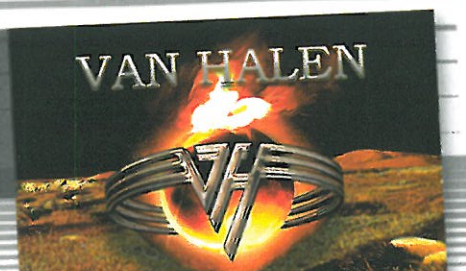
La apuesta definitiva por una música más comercial y apta para todos los públicos. Aún así, la presencia de Rammstein o Dire Straits nos hace albergar un halo de esperanza en nuestros corazoncitos rockeros.



SIN FECHA...

EL CASO VAN HALEN

Que los juegos basados en una sola banda no vuelan tan alto como los que incluyen varios grupos es un hecho. Tanto es así que el próximo juego de la saga *Guitar Hero* basado en una banda musical ni siquiera va a llegar a nuestro país. Responde al título de *Guitar Hero Van Halen*, y al no llegar nos perderemos temas como Runnin' with the Devil o You Really Got Me. Una de las leyendas del Rock no hará gira española.



DE REGALO CON LA reserva de GH 5 en Estados Unidos y Reino Unido. En España, jamás.

Gustavo Maeso
Redacción Marca Player

CUANDO HACES 'POP', YA NO HAY STOP

SÓLO HAY QUE DARSE UN paseo por los foros de la web oficial de *Guitar Hero* para ver cómo de caldeado está el tema. Los fans de la saga (los de verdad, aquellos que llevan dándole a las guitarras de plástico desde 2005) están que echan chispas. El motivo principal: *Band Hero*. Los verdaderos fanáticos del juego no entienden el giro pop de la saga ni el lanzamiento de esta entrega (y menos mal que Red Octane decidió no incluir el nombre 'Guitar Hero' en el título, si no hubiera habido sangre, seguro).

Yo entiendo que los responsables de la saga quieran expandir la experiencia a un público más amplio y que lo primero que se les haya ocurrido es que pueden hacerlo incluyendo los temas de moda, tirar de radio-fórmula para rellenar sus juegos. Pero creo que están muy equivocados, por dos motivos.

El primero es que seleccionando estos temas están dando de lado a sus fans de siempre, que no olvidemos que son todos esos millones de usuarios que les han dado la fama y las ventas multimillonarias y que lo hicieron con Iron Maiden, Metallica, Judas Priest, Motörhead o DragonForce liderando sus tracklists. Y otro motivo, quizá el más importante, es que los amantes de esa música pop más ligera y pasajera, tal vez, no tengan ninguna intención de aporrear la batería o la guitarra (y menos aun gastarse un buen dinero en comprar los instrumentos) para emular a sus ídolos, sino que se conforman con cantarla (como en *Singstar*) o bailarlas (como en *Dance Dance Revolution*).
Además, no se puede ser un 'Guitar Hero' en una canción que no incluye una línea de guitarra.



A grandes males, pequeños remedios
11 Septiembre 2009
mini ninjas
www.minininjas.com
7+
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
eidos
PS3
Wii
NINTENDO DS
Io-Interactive

ENCUENTRO UNIVERSITARIO

iDÉAME



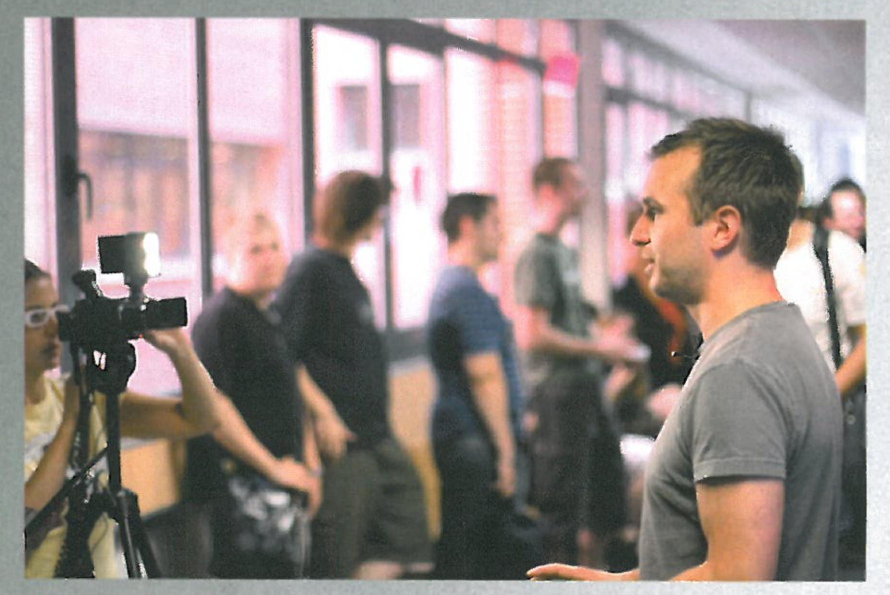
Nintendo ha ideado este año un nuevo formato de conferencia sólo para nuestro país a través del que se trata de poner en contacto a profesionales del videojuego con universitarios que quieren llegar a serlo algún día. Otra gran idea de Nintendo.

A finales del pasado julio, la Universidad Complutense de Madrid tuvo una visita poco habitual. Durante dos días, la Facultad de Informática del campus de Ciudad Universitaria fue tomada por desarrolladores de videojuegos profesionales de todo el mundo que vinieron hasta Madrid para dar una serie de lecciones magistrales sobre temáticas muy concretas a la hora de plantearse crear un videojuego tales como la financiación, la distribución, el proceso creativo o la gestión de la empresa, entre otras.

La presencia de futuros desarrolladores y de público interesado por el desarrollo de juegos se unió a la desarrolladores en fase de iniciación como OverTheTopGames que acaban de lanzar su primer juego en WiiWare, ***NyxQuest: Kindred Spirits***, o Akaoni Studios que está en fase de desarrollo de ***Zombie Panic in Wonderland***, o los algo más maduros Ronimo (***deBlob***, ***Swords&Soldiers***), y el consagradísimo Yoshiro Kimura, padre del genial ***Little King's Story***.

El concepto detrás de iDÉAME es el de servir de plataforma de formación, encuentro con desarrolladores y reunión para que los universitarios y futuros creadores puedan aclarar algunas de sus dudas más comunes a la hora de iniciar el desarrollo de un videojuego. A juzgar por la asistencia a esta primera edición, más de 200 inscripciones, el éxito fue rotundo. La constante participación y el diálogo que se estableció entre el público y los ponentes en muchas de las conferencias (y por los pasillos), hizo que iDÉAME alcanzase ese primer objetivo de 'conectar' a los profesionales con los amateurs.

Nintendo no ha querido confirmarlo pero es muy probable que iDÉAME tenga una continuidad y se celebre anualmente.





OLE STUBBE, CREADOR DE 'Max & the Magic Marker' (PC y WiiWare) atiende a los medios de comunicación. (Arriba)
YOSHIRO KIMURA CONVERSA EN los pasillos de la facultad con un grupo de estudiantes. (Abajo)

iDÉAME
ENCUENTRO UNIVERSITARIO DE JÓVENES DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS
22 Y 23 DE JULIO DE 2009 · UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

PROFESIONALES DEL VIDEOJUEGO
LECCIONES MAGISTRALES






(DE ARRIBA A ABAJO y de izquierda a derecha) Elizabeth England de 5th Cell (Scribblenauts), Jaime Giné de Electronic Arts y Pedro González, director del máster de creación de videojuegos de la UCM; Roberto Álvarez de Lara de OverTheTop Games (NyxQuest), Ole Stubbe de Press Play (Max & the Magic Marker) y José Manuel Íñiguez de Akaoni Studio (Zombie Panic in Woderland); Nicolás Wegnez de Nintendo Ibérica, Luis Fernández de Pyro Studio (Planet 51) y Jorge Biedma de EnjoyUp (Chronos Twins); Yoshiro Kimura de Marvelous (Little King's Story), Jasper Koning y Fabian Akker de Romino Games (Sword & Soldiers).

Contar con profesionales que ejercen la labor del desarrollo de juegos permitió a los asistentes escuchar algunas opiniones sobre temas desde la creatividad a la gestión económica de la empresa o la financiación de la misma.
Elizabeth England, de 5th Cell, abrió las jornadas mostrando la herramienta de desarrollo con la que trabajan los diseñadores de Scribblenauts para testear nuesvos objetos y sus funciones. Pero el debate se abrió cuando, en la segunda charla del día, Jaime Giné y Pedro González se enfrascaron en la polémica del talento contra la preparación técnica. Ole Stubbe, el danés de PressPlay, habló de las facilidades de financiación que encuentran las empresas de videojuegos en el norte de Europa y Roberto Álvarez de Lara, de OverTheTopGames, le dio la réplica contando las miserias de nuestro país a ese respecto. La lección magistral la dio Yoshiro Kimura ofreciendo todo un tratado de creatividad y de métodos de creación y dirección de un proyecto desde el principio hasta el fin. Fueron sólo algunos de los detalles que se trataron a lo largo de las dos jornadas de intensas conferencias.



LA INDUSTRIA

Chema Antón
Responsable de Nintendo en Marca Player

DEDICACIÓN, TALENTO Y C++

En España se venden videojuegos (y no digamos los que se piratean), pero hacerlos, lo que se dice hacerlos, nos cuesta más. Existen anomalías, casos excepcionales, rarezas. Existe un Pyro Studios, un Virtual Toys, un Mercury Steam,... y algunos otros, pero tejido industrial, tratamiento de esas empresas como 'empresas serias' ha empezado hace poco con la llegada de *Pocoyó* al Ibex35 o el encargo de Konami a Mercury Steam para que haga *Castlevania*.

Sin embargo, nos dicen que en España existen algunos de los mejores profesionales del mundo en modelado 3D o en composición musical. Pero emigran porque aquí no hay futuro. Hasta hace bien poco, además, para poder formarse, los españoles tenían que hacer una carrera de informática corriente y moliente para luego especializarse en el extranjero. Eso o directamente huir a estudiar en lugares como Inglaterra, Canadá, EEUU o Japón, donde los videojuegos son una rama más del software (o las bellas artes).

Eventos, como el que Nintendo pretende impulsar con iDÉAME, son el recurso que nos queda para instruir a los futuros desarrolladores. Eventos en los que las grandes compañías les muestren las armas que pueden utilizar, los canales de distribución disponibles (WiiWare, DSiWare, XBLA, PSN) y que lo único que hace falta es muchísima dedicación, además de un poco de talento y, como dice Pedro González, director del máster de videojuegos de la UCM, 'algo de C++'.

MUY BREVES

DISNEY

DISNEY NOS TRAERÁ EL JUEGO DE ALICIA

Alicia en el País de las Maravillas, la última película del prestigioso director Tim Burton, tendrá su propio videojuego. Disney será la encargada de llevarlo a las tiendas en 2010 para PC, DS y Wii.

DRAGON AGE: ORIGINS

LA EDAD DE LOS DRAGONES SE RETRASA

Dragon Age: Origins, juego que mezcla el rol con la magia se retrasa en su llegada a las tiendas de todo el mundo. Su día de puesta a la venta será el día 3 de noviembre para Estados Unidos y el 6 para Europa. El juego estará disponible para Xbox 360 y PC.



PS3

JAPONESES MALVADOS PARA PS3

Trás la noticia de la no llegada a Europa de la tercera parte de la saga, por el momento, Sega ha anunciado el lanzamiento de *Yakuza 4* en exclusiva para Play Station 3. Con una jugabilidad similar al del resto de entregas, la novedad es que el título estará ambientado en la época actual. Esperemos que desde Sega nos dejen disfrutar de esta saga.

LANZAMIENTO

MÁS MAFIA EN LIBERTY CITY

Liberty City volverá a tu vida, el próximo *29 de octubre*, con el lanzamiento de un pack que hará las delicias de los fans de la saga.



Si fuiste uno de los miles de aficionados que encontraste en *Grand Theft Auto* tu saga de referencia, estás de enhorabuena. Rockstar, a sabiendas del éxito que tienen todas sus entregas, lanzará a finales del próximo mes un pack exclusivo en formato físico en el que podremos disfrutar de los descargables *The Lost and Damned* (la primera expansión de GTA IV) y *The Ballad of Gay Tony* al precio de 44,90 €. Estas ampliaciones, que podrían considerarse un juego en sí mismas, podrán ser jugadas sin necesidad de contar con *Grand Theft Auto IV*, sin disco duro y sin conexión a Xbox Live.

En *The Ballad of Gay Tony* seremos Luis López, matón y asistente del famoso empresario Tony Prince. Nos veremos envuelto en una guerra familiar donde las lealtades brillan por su ausencia. Se podrá descargar también esta ampliación a través de Xbox Live por 1.600 Microsoft Points, equivalente a 20 euros.

Si queréis saber más sobre este segundo segundo episodio no os podéis perder el reportaje exclusivo que la Revista Oficial Xbox 360 publicará en su último número. Imágenes exclusivas, toda la historia y un sinfín de sorpresas. ¡A LA VENTA EL DÍA 1 DE SEPTIEMBRE!

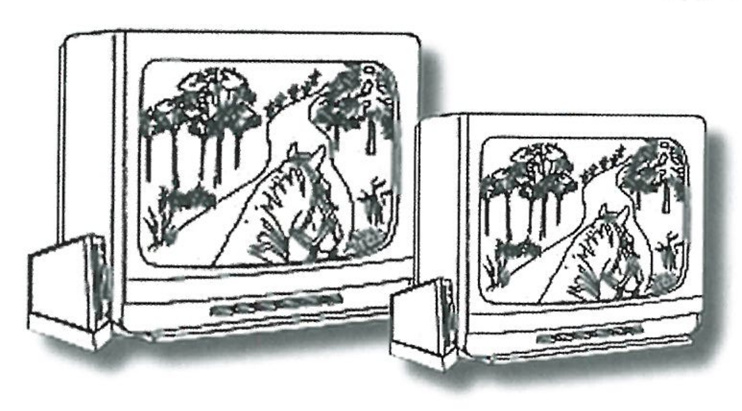


VENTAS MUNDIALES

Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
1	**Wii Sports Resort**	Nintendo	6	917.953	1.990.070
2	**Monster Hunter 3**	Capcom	1	561.259	561.259
3	**Wii Sports**	Nintendo	141	235.540	46.460.169
4	**Dragon Quest IX**	Square Enix	4	176.227	3.411.978
5	**Wii Fit**	Nintendo	88	132.874	21.276.426
11	Gears of War 2	Microsoft	39	61.568	5.066.730
12	NCAA Football 10	Electronic Arts	3	53.677	398.339
13	Puyo Puyo 7	Sega	1	52.878	52.878
14	Mario Kart DS	Nintendo	194	47.840	15.460.139
15	Monster Hunter Freedom Unite	Capcom	71	45.517	3.595.908

Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
6	**Mario Kart Wii**	Nintendo	69	103.080	16.882.423
7	**Tomodachi Collection**	Nintendo	7	80.670	498.668
8	**EA Sports Active**	EA Sports	11	73.355	1.558.992
9	**Pokémon Platinum**	Nintendo	47	70.093	5.545.578
10	**Wii Play**	Nintendo	140	62.113	23.889.465
16	New Super Mario Bros	Nintendo	168	41.290	19.125.454
17	The King of Fighters XII	Ignition Entertainment	1	39.874	39.874
18	Hisshou Pachinko	D3 Publisher	1	39.745	39.745
19	Armored Core 3	From Software	1	38.745	38.745
20	Fight Night Round 4	EA Sports	6	35.829	537.370

DATOS DEL 23 MAYO de 2009. Fuente: VGCHARTZ



WII

AL TROTE Y AL GALOPE CON WII

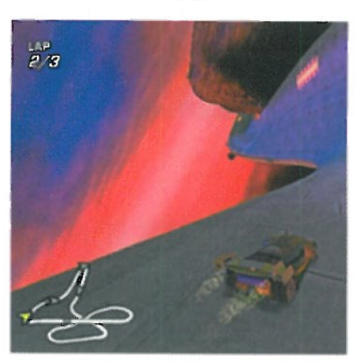
Hay que reconocer que a la hora de presentar innovaciones los chicos de Nintendo son únicos. En este caso, la novedad es poco más que una patente que la empresa nipona ha registrado y de la que se han conocido pequeños detalles. Se trata de un cojín, sí habéis leído bien. Este asiento, que quizás nunca llegue a ver la luz, puede ser una de esas grandes innovaciones del mercado de los videojuegos.

Su utilización es sencilla. El periférico tendría una ranura donde colocaríamos el Wiimote. Sería algo semejante a una pelota de ejercicios de fitness que representaría la silla de monta de un caballo, por ejemplo. No cuesta nada pensar que podremos cabalgar sobre otros animales, reales o ficticios, en un montón de juegos de aventuras.. Además, desde Nintendo se han apresurado a comentar que el asiento podría convertirse en otras muchas cosas del tipo alfombras mágicas, ala-deltas, motos,... Como complemento, al quedar libre el Nunchuk podríamos usarlo como espada, riendas,... ¿Imagináis un duelo de justa de videojuegos? Pues es muy posible que cosas como esa puedan hacerse realidad de aquí a un tiempo.

WII

CARRERAS FUTURISTAS PARA WII

Bethesda ha anunciado que lanzará *Wheelspin* para la consola de Nintendo este otoño. Con varios modos de juego, esta exclusiva de Wii nos acercará a las carreras futuristas, con vehículos que alcanzarán los 650 km/h. Trampas y atajos estarán a la órden del día, por lo que no te valdrá solo con ser el más rápido. El esperado título quiere llevar a su máxima expresión las posibilidades del Wiimote y el Nunchuk.



MUY BREVES

DSi

LIDER INDISCUTIBLE DEL MERCADO NIPÓN

Un mes más, y no sabemos cuantos van, la portátil de Nintendo es la líder de ventas en Japón. Antes era la Nintendo DS y ahora su hermana pequeña parece llevar el mismo camino. Nintendo vive vacas gordas en Japón.



MULTI

LOS SIMS VAN DE VIAJE EN NOVIEMBRE

World Adventures será la primera expansión de Los Sims 3. Tus personajes ficticios favoritos podrán visitar lugares históricos a lo largo de todo el mundo. Esta posibilidad estará disponible en noviembre, aunque para iPhone no llegará hasta 2010.

INDUSTRIA

HALO NO LLEGARÁ A LA GRAN PANTALLA

Tras todos los rumores suscitados sobre la cancelación de la que hubiera sido la adaptación cinematográfica de la saga, Peter Jackson, que se postulaba como su director, ha asegurado que ésta no verá la luz por disputas entre Universal y Fox. También se cae el juego que iba de la mano del filme.

MULTI

CENSURA EN CHINA

Que en China se consumen los videojuegos online a gran escala no es noticia. Sin embargo, lo que sí lo es, y muy mala por cierto, es la prohibición expresa del gobierno asiático hacia los juegos de gángsters y mafiosos. La censura no es buena solución a ningún problema.

XBOX 360

NOVEDADES DE GAMES ON DEMAND

El nuevo servicio de Xbox Live nos presenta novedades en cuanto a sus servicios y primeros lanzamientos disponibles.

El futuro de los videojuegos online ha llegado de la mano del servicio Games on Demand, una de las novedades que Xbox Live ha puesto al alcance de sus clientes. En las últimas fechas hemos podido conocer las primeras noticias sobre el servicio. En primer lugar, se dieron a conocer los 21 primeros juegos disponiles, entre los que se encuentran títulos de la talla de: *Assassin's Creed, Burnout Paradise, Call of Duty 2, Fight Night Round 3, LEGO Star Wars: The Complete Saga, Mass Effect, Need for Speed: Most Wanted, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas* o *Tomb Raider Legend*.

Poco después se pudieron saber los precios entre los que oscilarán los juegos, que rondarán los 20 o 30 dólares, lo mismo que costarían en tienda. Otro sistema que se ofrece para la descarga es vía Microsoft Points, en el que los precios se encontrarán entre los 1.600 y los 2.400 Microsoft Points.

Estas son sólo las primeras pautas de un servicio que seguro se hará muy popular entre todos los fans de Xbox 360. La comodidad adaptada a los videojuegos co mo nunca antes. Seguro que dará mucho que hablar y captará a más de uno.





EL SPEAKER

Pablo Juanarena
El Speaker de Radio Marca

DÓLAR=EURO

NUESTROS COMPIS DEL DIARIO EXPANSIÓN son los vecinos de arriba de MarcaPlayer. Ellos van de tipos serios porque vienen a trabajar con camisas claras y corbatas oscuras, pero en el fondo son unos cachondos mentales. ¿Por qué? Porque saben cómo se crea, se mueve y se destruye el dinero. Así que relativizan todo mucho mejor que nosotros. Lo que para nosotros es un problemón, para ellos no deja de ser una adecuación temporal a las nuevas circunstancias con atractivas espectativas. Ellos sí que molan. Y encima escriben en papel naranja.

Hablemos de dineros. De oro. Y no voy a repetir eso de que los videojuegos son caros y bla bla bla. Ya lo sabemos. Pero de un tiempo a esta parte me estoy hartando de que en algunas tiendas de Internet consigan lo que no logra la Bolsa ni todos los brokers del planeta. La paridad Euro Dolar.

Quiero comprarme un aparetejo en la red y vale 100 dólares para los americanos y 100 euros para nosotros. Unos 147 dólares al cambio de ahora mismo. Bueno, puedes pensar, son tiendas online y ellos marcan los precios, están los aranceles, ...

Pero ahora llegan las grandes compañías y dicen que la nueva supermegaconsola va a costar 399 dólares en EEUU y 399 euros en Europa. Pueden poner todas las excusas que quieran. No es justo. Y si algo me han enseñado los de Expansión es que el mercado reacciona a las injusticias. AL LORO. ¿O acaso en Japón la van a poner a la venta por 399 yenes?

MULTI

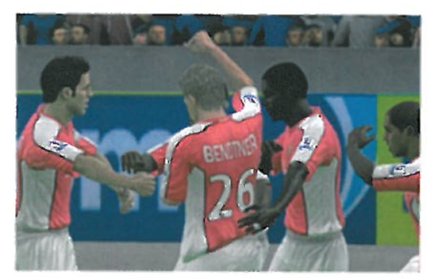
RIVALES DE PORTADA

Benzéma y Xavi compartirán la portada de la nueva entrega de FIFA en España.

Todas las estrellas que se precien de serlo han tenido un sueño de pequeño. Cuando chicos como Karim y Xavi eran pequeños y jugaban con sus amigos apasionantes partidos en la consola, los sueños que les invadían la cabeza eran: ser futbolista y ser tan bueno como para aparecer en la portada de un videojuego. Pues dos jugadores más podrán ver cumplido su sueño este año. Karim Benzéma, flamante fichaje del Real Madrid para esta temporada, y Xavi Hernández, uno de los pesos pesados del F.C. Barcelona y líder en la selección española, son la nueva imágen de EA Sports para su prestigioso juego de fútbol.



Mientrás que la aparición del blaugrana era un secreto a voces, la del crack francés ha sido una llegada de última hora. Benzéma se mostró eufórico al conocer la noticia: "Este año voy a cumplir dos de mis sueños de niño, jugar en el Real Madrid y salir en la portada del mejor videojuego de fútbol del mundo. Además, para mi es un gran honor compartir portada con Xavi, uno de los mejores centrocampistas del mundo." Los dos darán que hablar en el campo y en la consola.





VISTO EN INTERNET



> Visto en YouTube

http://www.youtube.com/watch?v=G4c928gG5vE

Zune HD para los curiosos que no puedan esperar



Un video que se ha filtrado sobre el nuevo Zune HD, dispositivo de Microsoft que pretende competir con el iPhone de Apple. La calidad no es excecpcional pero sirve para hacerse una idea de lo que Zune HD será. A los más impacientes les servirá para cubrir la curiosidad.

> Visto en YouTube

http://www.youtube.com/watch?v=uwu0gExNVuw

¿Musica de LBP en anuncio de Xbox 360?



Curioso anuncio comercial (oficial) de Xbox 360 donde escuchamos la música de Little Big Planet de... ¡Playstation 3! Vaya detalles que se escapan a veces a los encargados de publicidad de las distintas compañías. ¿O quizás esperaban que nadie se diera cuenta?

SPLINTER CELL CONVICTION

SAM, CÓMO HAS CAMBIADO



Microsoft ha puesto muchas esperanzas en el regreso de Sam Fisher.

Han pasado ya más de dos años desde que *Splinter Cell Conviction* fuera mostrado abiertamente a la prensa especializada. Un periodo de tiempo suficiente para que títulos como *Assasin's Creed*, *Metal Gear Solid 4* hayan visto la luz. Muchas de las situaciones que se planteaban en aquel primer contacto, ya las hemos podido experimentar en Xbox 360 y PC.

SPLINTER CELL SERÁ EL BUQUE INSIGNIA DE 360

¿Qué camino ha tomado Sam en estos años? Ha dejado de ser "El fugitivo" para convertirse en, posiblemente, un Jason Bourne de lujo. Eso sí, con unos gráficos y animaciones que tendrán que luchar de tú a tú con lo mejor de 2010. La inteligencia artificial y la física también han evolucionado en este tiempo y la experiencia con el hardware de Xbox 360 parece haber multiplicado las posibilidades del juego en su estado actual. Es como si *Splinter Cell* fuera el tesoro más preciado y la consola de Microsoft su altar. Aunque por mucho que esta versión se haya beneficiado de la madurez de la máquina, será Windows 7 la plataforma que de verdad le saque partido.

La inyección de publicidad y cualquier aporte técnico que haya podido hacer Microsoft en los últimos tiempos, para que *Splinter Cell 5* sea una insignia de su consola el próximo año, bien puede parecer un movimiento desesperado o un intento de dar la puntilla a Sony. Dependerá de si *Alan Wake*, Project Natal, *Gears of War 3* y algún otro llegan a tiempo y con éxito, o que por el contrario, Sam deba enfrentarse al mundo en solitario. Tiempo habrá para verlo.

LA ENTREVISTA

› Splinter Cell Conviction toma un nuevo rumbo en la serie. ¿Puedes contarnos algo al respecto?

› El sigilo ha sido un género con un guión y reglas muy concretas: pausado y muy táctico. Queríamos ampliarlo y trasladar la franquicia a un nuevo terreno. Mantenemos lo que nos gusta de la saga pero incrementando el ritmo con una serie de características nuevas. Creemos que hemos encontrado el equilibrio entre lo que le gusta a los fans actuales y a los futuros.

› Sam Fisher ha cambiado en varias ocasiones y el de Conviction aporta un nuevo look a la saga. ¿Qué puedes contarnos de este Nuevo Sam Fisher?

› Sam ya no trabaja para Thrid Echelon y estar entre civiles le fuerza a vestirse como una persona normal para no atraer la atención. Pero, aún así, su atuendo le permite realizar todo tipo de movimientos acrobáticos. El nuevo Sam trabaja ahora para sí mismo. Siembre ha sido un tipo peligroso. El aspecto de Sam muestra todas las frustraciones de su vida pasada.

PESE A LOS CAMBIOS, SAM TENDRÁ LA MISMA ESENCIA



› ¿Sigue Conviction la historia de Double Agent?

› La trama continúa directamente la de Double Agent. El jugador verá algunos elementos del pasado conforme avance en la aventura, por lo que quien no haya jugado a Double Agent también podrá comprender el contexto de Conviction.

› Sólo se nos ha mostrado un trozo del nivel de Washington DC. ¿Puedes hablarnos del resto de localizaciones?

› El juego comienza en Malta y luego se traslada a Washington, D.C. Habrá misiones en lugares muy famosos y otras en espacios secretos, menos conocidos... Todo se ajusta bastante a la realidad y se han realizado visitas a los lugares

› ¿Cómo se ve influenciada la jugabilidad en este nuevo enfoque que se le ha dado a San Fisher?

› Los escenarios que hemos creado para Splinter Cell Conviction han sido diseñados para desarrollar al máximo la jugabilidad. Cada lugar ofrece diferentes formas de actuar y los elementos arquitectónicos permiten encaramarse a ellos para afrontar las misiones de maneras muy variadas. Hemos diseñado diferentes caminos para que el jugador planee su ataque. No existen las barreras para Sam Fisher.



KONAMI





TE LLEVAMOS DENTRO

Los fans sois el alma de este juego, y por ello todas y cada una de las imágenes que aparecen en este anuncio pertenecen a fans reales. La misma razón que nos movió a preguntaros qué le pedíais al nuevo desarrollo de PES 2010, el juego hecho por los fans para los fans. Entra en **www.pes2010.com**, y conoce toda la historia de cómo PES 2010 ha sido creado por los propios seguidores del juego.

PES 2010. FAN MADE

PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER



Wii





PlayStation 2



PSP




MARCA
player
el rincon
AKIHA
COM

BRÜTAL LEGEND

Guitar Hero, Jack Black y mucho metal

por Kristian

No he seguido al detalle la evolución de Brütal Legend - qué gran título para un videojuego Heavie - hasta los últimos meses. Sabía, claro, que el proyecto estaba dirigido por esa figura de las aventuras gráficas que es Tim Schafer (Day of The Tentacle = Mejor Aventura Gráfica EVAH. Me enfrentaré a muerte en Battlefield 1943 a quién me contradiga. He dicho). También, claro, había flipado con la implicación de ese showman que es Jack Black en el proyecto, prestando su voz, cara e hilarante personalidad al protagonista.

Pero lo que realmente me hizo prestar una atención especial a Brütal Legend (y convertirme en un adicto a él con cada nuevo vídeo/información/twitter de Jack Black) fue el litigio que Activision mantuvo con Double Fine, la desarrolladora de Tim Schafer, básicamente porque así me enteré que la compañía de Call of Duty pretendía que Brütal Legend fuera una especie de continuación espiritual de la explotadísima - y exitosísima - franquicia musical que es Guitar Hero. Con deciros que, según parece, pretendían que Brütal Legend se controlara con la guitarra de GH os podéis hacer una idea de qué tipo de videojuego podíamos esperar. El cambio de orientación provocó también el cambio de publisher (¡Hola, EA!), aunque Activision, cual mono en bullet time, no ha querido acabar de soltar el proyecto de Schaffer hasta que ha podido decir su última palabra. Una última palabra que se ha traducido en un acuerdo entre compañías que, de momento, permanece en secreto, pero que bueno es si significa que el lanzamiento del juego ha quedado desbloqueado cual logro de 360.

Por estética, apuesta por la acción y por la participación de Tim Schaffer y Jack Black - no os podéis perder la serie de anuncios que ha protagonizado para promocionar el juego-, Brütal Legend debería convertirse por méritos propios en uno de los juegos más importantes de octubre-noviembre, que es cuando está prevista su salida. Pero debido a su temática Heavie corre el riesgo de pasar desapercibido para un gran público más acostumbrado a FIFAs y Brain Training que a juegos con verdadera personalidad.

Es leyenda por Casidios

im Schafer me cae bien. Y quien me conozca pensará que no es extraño, que yo por lo general simpatizo con to- los desarrolladores de videojuegos del mundo. Y no ierto porque por lo general me caen como una patada a entrepierna. Sí, hay a quiénes admiro por su perso- dad, como a David Jaffe, o a los que adoro por las horas entretenimiento que me han dado, caso de Hideo Ko- a, pero ninguno me llama la atención como el creador Grim Fandango. El motivo principal de mi admiración es sólo por su participación activa en todos los Monkey and, por diseñar Full Throttle (con el que Brütal Legend ne cierto parecido) o por alegrarme la vida con Manny lavera. Me cae bien porque nunca pierde la sonrisa, a sar de que la industria nunca se lo ha puesto fácil y le dado la espalda en bastantes ocasiones.

Brütal Legend llegará en rocktubre, si así lo permite el cuerdo extraoficial con la anterior propietaria del juego, ctivision. A este respecto Tim comentó que si tanto lo uerían le tendrían que haber puesto un anillo en el dedo, unque se arrepintió de sus palabras comentando que ahora también le demandaría Beyoncé". Desde entonces estoy dándole vueltas a las preguntas que me gustaría hacerle en una divertida y algo utópica entrevista que tendría lugar tomando cañas por Huertas. ¿Al final te demandó Beyoncé o ya se le ha pasado el enfado?, sería lo primero que le diría. Después pasaría al ataque frontal: "Tim, estamos en el año 2009, ¿cómo narices se te ocurre sacar ahora un juego con estética heavy metal? ¿No habría sido más rentable hacer un juego protagonizado por Hannah Montana y los Jonas Brothers? ¡Te forrarías!". Nos cachondearíamos de Jack Black (¿por qué él y no Ben Stiller? ¿no te dio vergüenza ajena tras ver Nacho Libre?) y también de las viejas glorias del metal que tendrán su cameo en Brütal Legend (¿cuántas veces te ha mandado a la mierda Lemmy de Motörhead desde que empezasteis a colaborar? ¿Llegó Ozzy sobrio a alguna de las sesiones de doblaje? ¿Has intentado borrarle el tatuaje de la calva a Rob Halford? ¿Está tan buena Lita Ford como hace 20 años?). ¡Dios! ¡Sería la mejor entrevista de la historia!

Tim sigue de gira presentando Brütal Legend por ferias, conferencias y salones de videojuegos de todo el mundo. Promocionando un título que estuvo a punto de no realizarse a pesar de que llevaba soñando con él desde principios de los 90. Tim lleva trabajando en él desde que terminó el maravilloso Psychonauts y se ha encontrado bastantes piedras en el camino. Sin embargo, y a pesar de los riesgos creativos, económicos y judiciales que lo acompañaban, Electronic Arts decidió echarle una mano justo en el momento en que pensaba que tendría que colgar las botas.

Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**.
Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla:
redaccion@akihabarablues.com

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

Ranking de ventas acumulado



1 > **Nintendo DS** 107,67



2 > **Wii** 51,98



3 > **PSP** 48,98

4 > **Xbox 360** 31,40



5 > **Play Station 3** 23,08

MULTI

¿LISTO PARA MÁS ROCK?



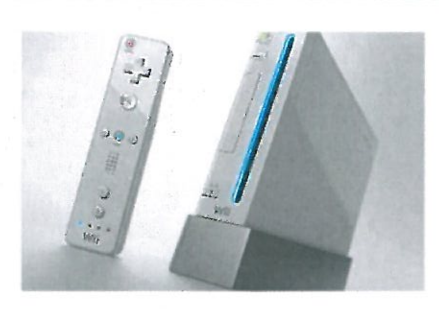
La nueva entrega de la saga musical llegará a finales de año a Europa

Tras el éxito que algunas bandas de rock han tenido con *Guitar Hero* (Aerosmith o Metallica), Activision ha anunciado el lanzamiento de ***Guitar Hero: Van Halen*** para diciembre de este mismo año. La banda estadounidense de hard rock contará así con su propio juego. Según las primeras informaciones, la llegada a las tiendas está prevista para el 22 de ese mes, aprovechando el éxito de la campaña navideña. El juego contará con 47 canciones, de las cuales, 25 son temas de la banda, 19 singles de otros grupos y 3 solos. Ve afilando tu guitarra para Van Halen. Eso sí, tendrás que comprarlo de importación.

LA FRASE

// Si pudiera decidirlo yo, subiría los precios aún más"

BOBBY KOTICK, CEO de Activision Blizzard, nos suelta esta perlita. La subida de precio de Modern Warfare 2, que ha sido duramente criticada, tiene respuesta con estas declaraciones.



NINTENDO

ALTIBAJOS EN LA MARCA JAPONESA

Nintendo está pasando por una época de turbulencias en los últimos tiempos. Por un lado, el éxito de ventas de su portátil DSi está reportando unos buenos dividendos a la compañía, sobre todo en el mercado asiático. No es para menos, ya que la hermana pequeña de Nintendo ha añadido una utilidad más a las que ya tenía, a partir de ahora podrás colgar fotos en Facebook con ella. Además, periféricos como el *Wii Fit* o juegos recientes como *Wii Sports Resort* están arrasando en el mercado.

Sin embargo, pese a todos estos éxitos, la marca japonesa está pasando por momentos difíciles. Los beneficios de la compañía han experimentado una bajada de un 60% en el último trimestre. Desde la directiva se asegura que esta situación se debe a la escasez de juegos de calidad para Wii. Por contra, desarrolladoras como TellTale Games escurren el bulto, criticando la potencia de la consola y considerándola con menos posibilidades que el iPhone. Las aguas bajan revueltas.

MUY BREVES

MULTI

NADIE SE RESISTE A PELEAR CONTRA MISTER BISON

Mediante nota de prensa, Metaboli, lider en distribución digital de juegos de PC anuncia que ha conseguido la licencia de Capcom para ofrecer de manera gratuita el mítico *Street Fighter II Champion Edition*. Podremos disfrutarlo en formato Flash para jugar directamente desde nuestros navegadores. De momento, el clásico sufre alguna que otra ralentización, siendo un 20% más lento que el original, aunque la empresa ha prometido que lo irán mejorando.
Si quereis probarlo podeis hacerlo en este enlace: ***http://www.kongregate.com/games/GameTap/street-fighter-2-ce***



BLIZZCON 09

NO HAY BILLETES

Veinte segundos es el tiempo que tardaron en agotarse las entradas para la ya famosa conferencia de Blizzard, Blizzcon. La cola virtual de su web se lleno en esos 20 segundos y en 8 minutos ya se habían efectuado todas las transacciones, agotando así todas las entradas disponibles para el evento. No se puede negar que la compañía Blizzard despierta pasiones.


También disponible Edición Limitada para Coleccionistas
DISSIDIA
FINAL FANTASY.
¿EN QUÉ BANDO LUCHARÁS?
ign.com
BEST OF E3
WINNER
2009
Mejor Juego de Lucha para PSP
"¡Lo queremos ya!"
Hobby Consolas
"Uno de los FINAL FANTASY más originales de los últimos tiempos"
Meristation
"Los fans encontrarán un título muy profundo hecho a su medida"
Playmanía
12
SQUARE ENIX.
www.dissidia-finalfantasy.es
© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. DISEÑO DE PERSONAJES: TETSUYA NOMURA
DISSIDIA es una marca comercial o una marca registrada de Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd.
"PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
PSP
PlayStation Portable
DISSIDIA
FINAL FANTASY

WII

EL FUTURO DE WII

Satoru Iwata sabe qué hacer con Wii. Tiene escondido un as en la manga y augura sorpresas.

Una reunión para presentar resultados fiscales no parece el marco más idóneo para descubrir la tendencia de las marcas en su futuro más inmediato. Sin embargo, la de Nintendo nos sorprendió con las declaraciones de Satoru Iwata, cuarto presidente de la compañía nipona. Sus palabras giraron entorno al polémico Wii Vitality Sensor que esperan comercializar a lo largo del año próximo. Se dice que el sensor es algo similar a un pulsómetro y que cambiará el concepto de los videojuegos, como ya hizo años atrás la Wii. Itawa quiso exponer sus ideas sobre el aparato y comento lo siguiente: "Lo que estamos intentando con Wii Vitality Sensor es proponer primero un juego de relajación completamente diferente a los tradicionales, algo que enriquezca la vida de los usuarios, especialmente la de aquellos que están siempre ocupados."

Sin duda, es una propuesta diferente.



SONY

ADAPTARSE O MORIR



Sony anunció durante el último E3 un sensor de movimiento que cambiará la forma de jugar de los usuarios de Play Station 3. Las reacciones, como no podía ser de otra forma, no se han hecho esperar. El presidente de Tecmo Koei, Kenji Matsubara, se ha pronunciado al respecto. Los desarrolladores de *Ninja Gaiden* ven complicado llevar el título a este tipo de jugabilidad, aunque aseguran que trabajarán en ello. Sin embargo, Matsubara si dejó claro que el sensor de movimiento será un acontecimiento para el sector, y lo vió muy apropiado para juegos más casual. Estoy seguro que para los juegos más light este control será muy popular, pero para juegos de acción tipo *Ninja Gaiden* necesitamos respuestas rápidas, y si estamos moviendo los brazos tal como haríamos al tener una espada en la mano, nos cansaremos rápido", aseguró el presidente de Tecmo Koei.

CRÓNICAS DEL SUR

Txema Marín

SIEMPRE LO MISMO

PODRÍA TENER EN MI CASA doscientos mil juegos diferentes, de todos los tipos, géneros y posibilidades diferentes; o podría sólo tener tres o cuatro, de esos que te compras porque sabes que te van a gustar sí o sí, pero al final, seguro, que acabo jugando siempre al mismo.

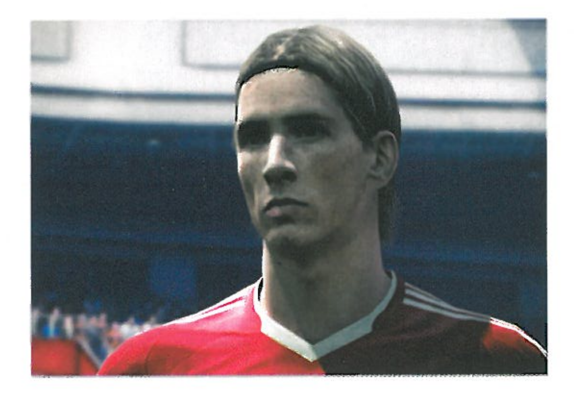
Es algo que me viene ocurriendo desde hace años, y se repite de manera cíclica, constante y continua. Cada vez que llega a mi casa una nueva entrega de un juego de fútbol, el mundo se detiene, centrando mis miras única y exclusivamente en él.

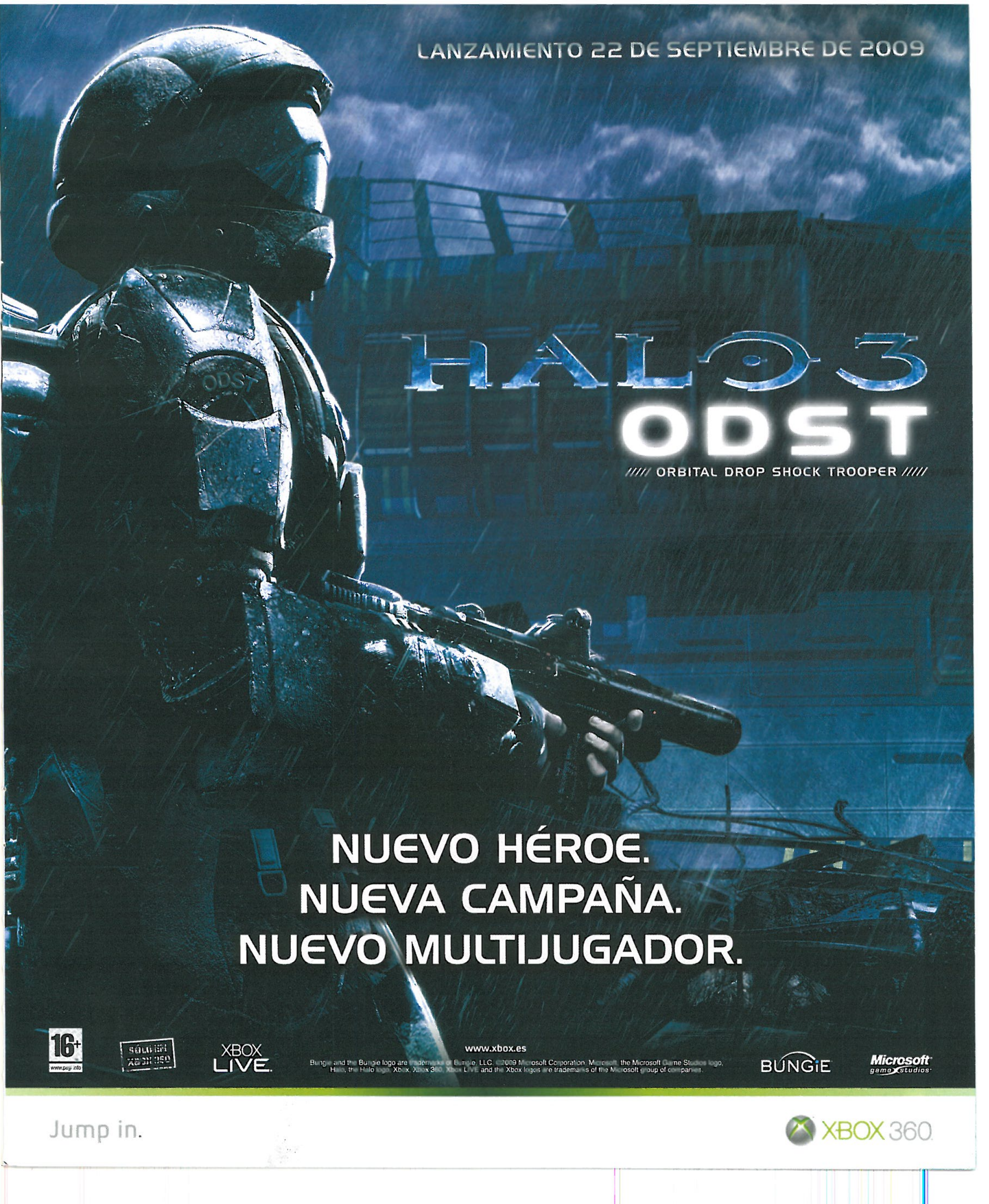
Algunos años ha sido el 'PES', otros el 'FIFA', y algunos (hace ya años) eran los dos, pero siempre tiene que haber una nueva entrega de esos dos juegos en mis estanterías... y siempre acabo olvidando a los demás por su culpa.

// Los juegos de fútbol tienen un efecto hipnótico"

El efecto hipnótico de los juegos de fútbol es algo que debería ser digno de estudio, porque conozco más de un caso en el que una persona se ha llegado a comprar una PlayStation 3 sólo para jugar al "Pro". Me parece muy respetable, pero también me parece que se está desaprovechando en exceso el potencial de las maquinas de la actual generación.

A mí me mandan muy a menudo juegos para analizarlos, pero muchísimos de ellos, a excepción de los que son realmente buenos, no sobreviven a la tentación de no saber si meter el disco del 'FIFA' o del juego en cuestión que toque analizar. La nueva temporada ya está aquí, y en breve llegarán sus correspondientes juegos con sus flamantes novedades. Yo espero no comprarme ninguno de ellos y así poder aprovechar el resto de posibilidades, porque sino, al final siempre acabo jugando a lo mismo...




LANZAMIENTO 22 DE SEPTIEMBRE DE 2009
HALO 3
ODST
///// ORBITAL DROP SHOCK TROOPER /////
NUEVO HÉROE.
NUEVA CAMPAÑA.
NUEVO MULTIJUGADOR.
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
www.xbox.es
BUNGIE
Microsoft game studios
Jump in.
XBOX 360

MULTI

CONSTRUYE UN EQUIPO GALÁCTICO



LA MEJORA EN LOS menús hace que sean más cómodos e intuitivos para los managers amateur.

Sega ha anunciado la nueva entrega de Football Manager para octubre.

Sports Interactive y Sega han vuelto a unir sus fuerzas para traernos un año más el mánager de fútbol más famoso de la última década, ***Football Manager 2010***. El aclamado título se pondrá a la venta a finales del mes de octubre y se podrá jugar en PC o PSP. En el caso de la portátil de Sony, el mencionado título pasará a llamarse ***Football Manager Handheld 2010.***

Las mejoras en el producto han sido claves en este lanzamiento. Por un lado se ha trabajado en la accesibilidad de las interfaces, haciendolas mucho más intuitivas para el jugador. Por otro lado, se ha intentado mejorar de forma considerable el aspecto gráfico del título en general. Y, por último, se ha procurado dotar de mejoras significativas a la Inteligencia Artificial de los jugadores durante los partidos.

Los mejores equipos del mundo estarán en tus manos. ¿Tomarás las decisiones correctas para convertirlos en clubs ganadores?



Escuderías MARCA

Gana grandes premios gratis

JEFE DE EQUIPO DE F-1

Nuestros compañeros de MARCA.com nos invitan a sumarnos al éxito de la nueva Escuderías MARCA, el juego online de Fórmula 1 patrocinado por XBOX 360, que ofrece un incentivo extra para seguir las carreras. A través del sitio http://escuderias.marca.com/, podrás acceder a la parrilla de salida del Mundial online más grande de la red. Lo mejor es que no necesitas nada para empezar a jugar. Sólo por ser usuario de MARCA.com la organización de esta Liga Fantástica de la Fórmula 1 pondrá en tus manos una línea de crédito de 100 millones de euros en el juego para crear tu primera escudería totalmente gratis. Sólo podrás fichar a cuatro pilotos y dos coches, además de tratar de acertar el podio y la posición de Fernando Alonso. Numerosos premios y diversión con la garantía de MARCA. Y gratis ¿Quién puede dar más por menos?

28 al 30 de agosto: GRAN PREMIO DE BÉLGICA

-Cinco televisiones de 19 pulgadas

-Cinco packs de Xbox 360

11 al 13 de septiembre: GRAN PREMIO DE ITALIA

-Cinco packs de Xbox 360



CRÓNICAS DESDE USA

Scott Steimberg
www.digitaltrends.com

ENSÉÑAME LA PASTA

HAY TANTAS OPCIONES Y TAN poco dinero. La pregunta clave es: ¿existe la fórmula que convierta el gasto en diversión?

No deberíamos volvernos locos, hasta existe la opción de no gastarse ni un euro por jugar. Ahí están sitios de juegos Flash gratuitos como Shockwave.com, AddictingGames.com, Newgrounds.com, NinjaKiwi.com, y Kongregate.com, en los que hay juegos de enorme calidad por la patilla. Pero si buscas una experiencia a la altura de PS3 o Xbox 360, seamos sinceros, no son el sitio más idóneo para buscarla. Para eso, existen servicios de alquiler de juegos como GameFly que cuesta 15.95 $/mes y te permite acceder a varios de los últimos lanzamientos. Ya es mejor que gastarte 60$ en un solo juego que a las pocas horas puede que está criando polvo de por vida. Hablando de juegos que crían polvo, algunas tiendas como GameStop, PlayNTrade y Amazon.com (en España Game) te recompran tus juegos (que luego vuelven a poner a la venta en la estantería de 'usados') o te ofrecen vales con descuentos. Otra opción es utilizar servicios de intercambio como Goozex, Gaming Trading Zone y SwapTree que te permiten hacer trueque con tus juegos viejos y conseguir otros usados. Sitios como CheapAssGamer.com, FatWallet.com y RetailMeNot.com te ponen tras la pista de ofertas y códigos promocionales.

> // ¿Existe la fórmula que convierta gasto en diversión?"

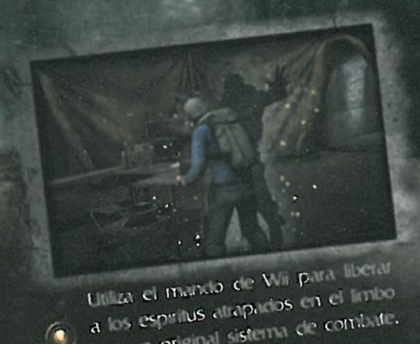
Y luego está la distribución digital con servicios como XBLA, PSN, WiiWare, DSiWare y la Consola Virtual. Al apartado retro se unen lanzamientos exclusivos y nuevos capítulos que complementan juegos anteriores con mapas, personajes o misiones y todo a través de Internet. Joyas como Castle Crashers y Marvel vs Capcom 2 cuestan entre 5 y 20 dólares. Los 'peceros' lo tienen mejor porque tienen acceso a mayor variedad de originales, juegos independientes y clásicos, cortesía de servicios como Steam, Impulse, GamersGate, Direct2Drive y GOG.com. Los propietarios de un iPhone tampoco lo tienen mal con galerías con títulos entre 0,99 y 9,99 $. Así que si tienes pulgares, estate seguro de que tienes lo suficiente para jugar.



Cursed Mountain

A la venta el 28 de Agosto

UN INFIERNO HELADO TE ESPERA

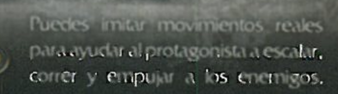




Utiliza el mando de Wii para liberar a los espíritus atrapados en el limbo con un original sistema de combate.

Puedes imitar movimientos reales para ayudar al protagonista a escalar, correr y empujar a los enemigos.

Sumérgete en una fascinante aventura por el reverso tenebroso del Tibet escalando el monte Chomolonzo.



El primer Survival Horror exclusivo para Wii



www.cursedmountain.deepsilver.es



Wii

RUNES OF MAGIC

RUNAS DE PODER

Llega a España uno de los MMO's más esperados, gratis y con versión completa al castellano.

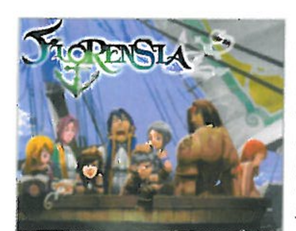


> **Juego para rato**

UN MMO QUE VIENE DE ORIENTE Y NO LO PARECE

El éxito de *Runes of Magic* por estas tierras puede deberse a su marcado aspecto occidental (a pesar de estar desarrollado por Runewaker, un equipo tailandés). El juego cuenta con más de 1.600 misiones, un sistema de crafting excepcional, sistema de reputación, enormes dragones y monstruos finales, raids de hasta 36 jugadores y grupos de 6 a 18. Además, promete actualizaciones y mejoras periódicas.

Algunos prestigiosos medios internacionales lo han bautizado ya como la alternativa gratuita a *World of Warcraft*. Y no es para menos. ***Runes of Magic*** es un completísimo MMORPG que lleva un año en marcha con mucho éxito (en su versión alemana e inglesa) y que ya cuenta con más de 1,3 millones de jugadores activos. Este mes de septiembre se lanzan las versiones francesa y española, para regocijo de todos los aficionados hispanohablantes.



FLORENSIA

Con motivo de la celebración de su primer año de vida, el MMORPG gratuíto Florensia se ha renovado y mucho. Descubrlo en **>*www. florensia-online.com***



WARHAMMER

El espectacular Warhammer Online: Age of Reckoning ya está disponible para Mac. Así, los usuarios de Apple estás de enhorabuena. **>*www.war-europe.com***



AION

La esperadísima versión europea de Aion, el MMORPG de NC Soft, llegará en septiembre. El juego ya ha batido récords de pre-reservas en Steam. **>*www.aiononline.com***

PUEDES TENER TU CASA EN EL JUEGO, Y DECORARLA TOTALMENTE A TU GUSTO



EL APARTADO GRÁFICO DEL juego nos ha sorprendido.

LAS CRIATURAS DE TABOREA y los monstruos finales asustan.

LA INTERFAZ DEL JUEGO es muy 'WoW' con mapas, radar, ayudas....

LAS SEIS CLASES DISPONIBLES en la raza humana: guerrero, explorador, pícaro, mago, sacerdote y caballero.

Combates PvP

Guerra de gremios

El juego cuenta con opciones de juego PvP muy interesantes, con batallas en arenas especiales y grandes combates entre servidores cruzados. Además, la gente de Frogster asegura que, en breve, se lanzará una actualización que permitirá las batallas entre gremios. Los gremios, además, pueden disfrutar de una peculiar sede virtual para reunirse. El juego permite crear un 'Castillo del Gremio' a tu gusto, con un editor de edificios que te permite construirlo literalmente y añadir edificios especiales (caballerías, academías...) Aquí se guarda el tesoro del gremio.

Nosotros ya hemos echado un buen número de horas a este magnífico y sólido juego gracias a su beta abierta (a la que puedes apuntarte en cualquier momento) y podemos decir que *Runes of Magic* es un excelente juego de rol, con un apartado técnico exquisito, que ya lo quisieran para sí muchos MMORPG's de pago. El título destaca por el sistema de runas que incluye, que permite mejorar hasta la saciedad los miles de objetos del juego, además de otorgar nuevas habilidades (como el teletransporte entre zonas). Un elemento peculiar es la capacidad de personalización de tu casa en el juego (puedes cambiar sus muebles) y hasta la del castillo de cada gremio (con un editor de edificios).

El mundo de Taborea, de momento, permite que disfrutemos de una sola raza, los humanos, aunque el segundo capítulo del juego (*The Elven Profecy*) añadirá a los Elfos como raza jugable. Este capítulo ya se incluirá en la versión en castellano que llegará en unos días. Impacientes estamos. ■





> La armería de WoW para iPhone: Blizzard lanzó hace unas semanas una versión para iPhone / iPod Touch de su famosa aplicación de la 'Armería de World of Warcraft'. Una aplicación gratuita para consultar tus estadísticas en el juego donde sea.



> Llega Land of Chaos: El portal de MMOs gratuitos Alaplaya.eu ha anunciado que traerá a Europa el juego de rol online Land of Chaos. El título, un juego de rol fantástico con elementos de acción táctica cuenta con un gran apartado gráfico.



> Mascota exclusiva en Dofus: Los desarrolladores de Ankama regalan una mascota exclusiva a todos aquellos que se abonen, al menos un mes, para probar su juego online Dofus (antes del 31 de agosto). El 'Gelutín' es una mascota exclusiva creada para la 'Ankama Convention #4'. Si no has probado Dofus aún, es el mejor momento porque puedes hacerlo de forma gratuita.



CRIMECRAFT

Crimecraft es un MMOFPS (un shooter online masivo multijugador), un juego online pero no de rol, sino de tiros. Este atractivo proyecto se encuentra en su fase de beta abierta, por lo que puedes apuntarte, descargarte el cliente y probarlo completamente gratis. Crea una cuenta en la web oficial y a disfrutar.
>www.crimecraft.com



EXPANSIÓN PARA S4 LEAGUE

El MMO de acción S4 League de Alaplaya anuncia una nueva expansión, con nuevas armas, un nuevo modo de juego, nuevas vestimentas y más comunidades.
>http://s4.es.alaplaya.net/

LEAGUE OF LEGENDS

INVOCA A TUS HEROES Y LUCHA

Un interesante juego de estrategia y rol online que llega de la mano de unos viejos conocidos del género

Hace unos años, un puñado de chavales californianos crearon una modificación para *Warcraft 3* que se hizo mundialmente famosa (conocida como *DotA*, fue descargada por más de 10 millones de jugadores). Aquel juego no comercial les lanzó a la fama, fundaron un equipo de desarrollo conocido como Riot Games y ahora lanzan su primer juego comercial, ***League of Legends***, al que se le considera el sucesor de aquel mítico 'mod' de *Warcraft*.

El juego es un título que mezcla el rol y la estrategia y que será completamente online. La versión final se lanzará en septiembre y ya hemos tenido ocasión de probarlo. El juego será gratuito y sin ningún tipo de cuota de suscripción.

En ***League of Legends*** tomamos el papel de un invocador, un poderoso hechicero que puede enviar a un campeón (hay decenas de ellos con su propias habildiades) para que luche como su avatar en los Campos de la Justicia de Valoran. Además del control directo del campeón, el hechicero puede intervenir directamente mediante sus hechizos, maestrías y runas. El juego es realmente adictivo y permite que cada invocador personalice a sus campeones con mejoras y poderes, gracias a los puntos de influencia que se ganan tras las batallas en el juego. Además de estos puntos, habrá un sistema de 'Cash Points' que podrán comprarse para realizar cambios exclusivamente estéticos en el juego. Un título muy apetecible. ■

LOS AMANTES DE LA estrategia se enamorarán del juego alinstante.



SECTION 8
Ya ha comenzado la beta del FPS online de Southpeak, Section 8. Apúntate en la web oficial y prueba este multijugador futurista. *>joinsection8.com*



WORLD OF WARCRAFT
Ya está disponible para su descarga la actualización 3.2 de WoW: Call of the Crusade. *>wow-europe.com*



WAR OF ANGELS
Ya te puedes apuntar a la beta cerrada de War of Angels, un nuevo y atractivo MMORPG de Gamigo. *>warofangels.gamigo.com*

WORLD OF BATTLE

ORCOS Y HUMANOS A LA GRESCA

Estrategia en tiempo real de la de toda la vida pero en un juego multijugador masivo online. ¿Se puede pedir más? Sí, orcos y muertos vivientes. También los tenemos...

No son muy comunes los videojuegos multijugador masivos de estrategia en tiempo real, por eso el anuncio de *World of Battles* nos llenó de alegría. Este juego, desarrollado por los ucranianos de Frogwares Studios, trae en formato MMO las míticas batallas en tiempo real al más puro estilo *Warcraft*. Orcos, Muertos vivientes, Elfos, Bestias, Guerreros, Amazonas, Elfos Oscuros, Enanos y Caballeros son las razas disponibles
El juego no tiene fecha de lanzamiento confirmada, pero ya puedes acceder a la beta abierta y jugar completamente gratis. Sólo descarga el cliente de **www.worldofbattles.com**. ■

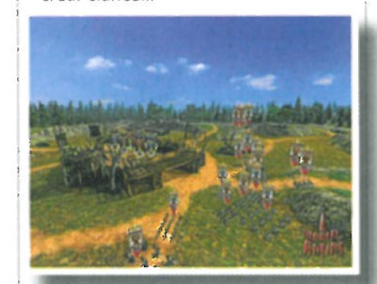








> **Torneos**
CONVIÉRTETE EN EL MEJOR EN LA BATALLA
World of Battles es un juego Free2Play, es decir, que no hay que pagar un duro ni por descargar el cliente ni por jugar. Lo que sí existirá es un sistema de compra de unidades y mejoras para tus ejércitos. En el juego hay hasta 10 tipos de unidades diferentes, puedes unirte a diferentes amigos, crear clanes...



En el juego se ganan puntos de experiencia en cada batalla y puedes ver tu nombre en el ranking mundial del juego. El título también incluye 'PvP Quest' (Misiones de Jugador contra Jugador), basadas en superar escenarios con trampas y diferentes planificaciones.



CALENDARIO WARCRAFT

No te pierdas las promociones sobre ***World of Warcraft*** que tenemos preparadas

OCTUBRE

Ya eres uno de nosotros

› **The Burning Crusade Collector's Edition.** Poseer esta edición exclusiva está al alcance de muy pocos.

NOVIEMBRE

Bienvenido a Rasganorte

› **Guía Wrath of the Lich King.** Seguro que la vas a necesitar...

› **Camisetas Lich King.** Todos sabrán hasta dónde has llegado.



NO DEJES NI UNO VIVO

El modo de juego contra oponentes reales, el famoso jugador contra jugador, está muy presente en WoW, aunque inicialmente fue concebido como un juego JcE. Descubre las distintas posibilidades para dejar secos a otros jugadores.

World of Warcraft ha sido siempre considerado un juego orientado al JcE o Jugador contra el Entorno. Ésto significa que el objetivo principal del juego es la realización de misiones, el leveleo de personaje y profesión y la obtención de equipo mejorado.

A partir de *Burning Crusade* y mucho más potenciado en *Wrath of the Lich King*, unos sistemas de juego entre jugadores han desarrollado el enfrentamiento entre participantes hasta considerar ***World of Warcraft*** un juego bien balanceado entre JcE y JcJ.

Desde los Campos de Batalla entre facciones; con captura y protección de bandera, control de territorios, ataque y defensa por turnos, pasando por unas arenas para enfrentamientos 2 contra 2, 3c3 y 5c5, hasta raids incursivas en territorio hostil donde los contrincantes pueden ser tanto NPCs (personajes no jugadores) como participantes reales.

¡Ah! Y los espectaculares beneficios que el sistema de Puntos de Honor y Arenas te pueden procurar: Armas y armaduras exclusivas, monturas, etc...

CAMPOS DE BATALLA

En los Campos de Batalla se escenifica el conflicto constante entre la Horda y la Alianza. Algunos territorios se han convertido en puntos focales de enfrentamiento. En estos lugares, los jugadores, por equipos y bandas, participarán en misiones como la destrucción de torres enemigas, robo de bandera, control de territorios, ataques alternos con unidades móviles, etc... Antiguamente, debías dirigir tus pasos a las zonas en concreto o a los maestros de batalla, pero desde las últimas actualizaciones, puedes entrar en cola para jugar desde el propio menú del juego.



Campos

- **Valle de Alterac** Destruir las torres enemigas
- **Garganta Grito de Guerra** Defender y capturar bandera.
- **Cuenca de Arathi** Ocupar los puntos clave del mapa.
- **Ojo de la Tormenta** *(Burning Crusade)* Puntos de captura más defender y capturar bandera.
- **Playa de los Ancestros** *(Wrath of the Lich)* Defensa y captura de base por turnos.
- **Isla de la Conquista** (La Llamada de la Cruzada) Derrotar el primero al general contrario más



DICIEMBRE

El Rey exánime te espera

› **Collector's Lich King**. Una edición especial para auténticos fanáticos.

› **Alfombrilla Lich King**.



¡10 CAMISETAS Y 10 GUÍAS DE THE BURNING CRUSADE!

MÁNDA **MP WOW AL 5549** Y ENTRA EN EL SORTEO

Arenas

Las Arenas son un entorno de juego JcJ en el que se compite en equipos de 2 contra 2, 3c3 y 5c5. Está limitado a personajes a partir de nivel 70 por sus altas exigencias, aunque puedes practicar a niveles inferiores.
La creación de grupos es muy parecida al de hermandades, aunque en este caso será necesario comprar los estatutos de equipos, que cuestan un riñón: Desde 80 oros para los de 2c2, 120 para 3c3 y 200 para 5c5. Puedes crear tu propia bandera, de forma similar a los tabardos de hermandad.

Lugares

- **Ruinas de Lordaeron**
En algún lugar de las ruinas sobre Entrañas
- **Cloacas de Dalaran**
Zona secreta de combate
- **Círculo de los Retos**
Campo de pruebas orco, Nagrand.
- **Anillo de Sangre**
Arena de ogros en las Montañas Filospada,
- **El Círculo del Valor**
Arena orca en Orgrimmar

Honor y puntos de arena

El sistema de puntos de Honor sirve para medir la habilidad de un jugador en JcJ. Funciona igual que las monedas y también sirven para comprar objetos, armas e incluso monturas específicas de JcJ. Los Campos de Batalla emiten también sus propios puntos de honor y son específicos para ciertas compras.
En las Arenas, el sistema de puntos es distinto: Relacionados con los combates en que se haya participado (no menos de 10 semanales) y teniendo en cuenta el ránking global, cada equipo y jugador recibirá unos puntos de Arena que se podrán utilizar para conseguir equipo exclusivo y muy útil en JcJ. ¡A qué esperas!

Servidores JcJ

Este es el grado básico a la hora de participar en combates JcJ. En estos servidores está permitida la lucha entre facciones y no será necesario retar a alguien a duelo para entrar en combate. Al mismo tiempo, las incursiones en zonas enemigas plagadas de personajes controlados por el sistema otorgan importantes beneficios a aquellos grupos que decidan atacarlos. Formar un grupo de 'ochentas' para atacar Orgrimmar puede ser un reto para cualquiera.
Estas incursiones, activando el modo JcJ en cualquier tipo de servidor, también son posibles.

Duelos

Reta a cualquier jugador y entra en una lucha sin cuartel. ¡Hay logros y otros beneficios para los duelistas asiduos! ¡Muestra lo que vales!

Catálogo de Juegos

¿QUÉ JUEGO ESCOJO? ¿CUÁNTO CUESTA? ¿ESTARÁ EN MI IDIOMA? RESUELVE TUS DUDAS CON LA GUÍA DE MMOS DE MARCA PLAYER

JUEGOS EN ESPAÑOL

Uno de los principales 'handicaps' de los MMO en nuestro pais es el idioma. Escoge alguno de éstos y acertarás. Con esta lista tendrás todas las armas para enfrentarte al reto online en la lengua de Cervantes .. y el Chiquilicuatre.

Título	Plataforma	Género	Precio Cliente	Cuota	Website
4Story	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.4story.es
Age of Conan	PC	Rol	19,95 €	14,94 €	www.ageofconan.com
Argentum	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	ao.alkon.com.ar
Conquista 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	conquista.91.com
Dofus	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.dofus.com/es
Fiesta Online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	fiesta-online.gamigo.es
Final Fantasy XI	PC, XBOX 360, PS2	Rol		12,95 €	ff11europe.com
Florensia	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.florensia-online.com
Guild Wars	PC	Rol	19,95 €	Gratuito	es.guildwars.com
Ikariam	Navegador	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	ikariam.es
Kart'n Crazy	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/kartncrazyhome
La Prision Online	PC	Rol	14,95 €	14,99€ Trimestral	prisonserver.com
Last Chaos	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	lastchaos.gamigo.es
Los Khanes	PC, Navegador	Estrategia	Gratuito	Gratuito	www.mmozone.com/khan-wars-es
Metin2	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.metin2.es
NosTale	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.nostale.es
Pangya Revolution	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/pangyahome
Priston Tale II	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.pristontale2.com
Runes of Magic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.runesofmagic.com
Runica	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.runica.net
S4 League	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	s4.es.alaplaya.net
Shot Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	shot-online.gamigo.es
Smash Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	es.smash-online.com
Ys online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.ysonline.com
Warhammer Online	PC	Rol	29,99 €	12,99 €	www.war-europe.com
Warrior Epic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.warriorepic.goa.com
World of WarCraft	PC, Mac	Rol	14,99 €	12,99 €	www.wow-europe.com
WorldShift	PC	Estrategia	9,95 €	Gratuito	www.worldshift-game.com
WorldWar II Online	PC	Estrategia	19,99 €	14,99 €	www.battlegroundeurope.com

*Micropagos para contenidos Premium

¡NOS GUSTA!

S4 LEAGUE

S4 League

Este shooter masivo online multijugador nos tiene viciados a varios miembros de la redacción. Es increíblemente adictivo y cuenta con un apartado técnico y con un diseño 'cell shading' muy atractivo. Descárgalo y juega totalmente gratis, diseñando a tu héroe y participando en los diferentes modos de juego y hasta haciendo equipo con colegas para lograr el primer puesto. Acción a raudales y posibilidad de micropagos.

> http://s4.es.alaplaya.net

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro pais se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Al mismo tiempo, los paquetes de conexión con perfiles para juego online son muy escasos.

Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

Tarifas en España

¿Qué conexión te interesa? *Precios incluyen línea

Operador	Bajada	Subida	Precio	Gaming
Jazztel	20Mb	1Mb	50,9€/mes	Fastpath
Ya.com	10Mb	512Ks	38,22€/mes	----
ONO	6Mb	300Ks	46,4€/mes	----
Telefónica	6Mb	320Ks	63,64€/mes	----
Vodafone	6Mb	300Ks	40,48€/mes	----
Orange	6Mb	512Ks	45,2€/mes	----

ADÉNTRATE EN EL MÁGICO MUNDO DE BRAVE



BRAVE

Embárcate en una emocionante aventura con Brave a lo largo y ancho de lejanas tierras para salvar su tribu.





EVOLVED games

SOUTHPEAK GAMES

WWW.SOUTHPEAKGAMES.COM



KOCH MEDIA Wii



XBOX LIVE

> Reportajes

La madre del cordero, colega

HALO 3 ODST

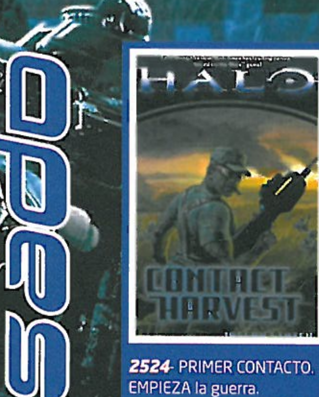
HALO 3 ODST

El buque insignia de Xbox 360 sigue expandiendo su universo más allá de la trilogía original. Si hace bien poco se estrenaba en el género de la estrategia con *Halo Wars*, ahora toca un retorno a los orígenes en este ***ODST***, un nuevo shooter que viene a demostrar que Halo es mucho más que la robusta armadura del Spartan-John 117.

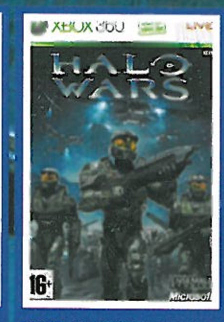
Y más nos vale, el novato protagonista de esta entrega viene con ganas de convertirse en el centro de atención: "Acabo de entrar en los míticos ODST. Los rumores que hablan de un Spartan que lucha en solitario contra el ejército del pacto son cada vez más fuertes. Dutch incluso afirma haberlo visto por Nueva Mombassa, en uno de los combates de esta cruenta guerra. Pero ahora ya no está, somos nosotros quienes vamos a tener que luchar calle a calle contra oleadas de brutes y sus artefactos demoníacos.

De lo único que puedo estar seguro es de que no soy ningún superhéroe. No tengo superfuerza, ni me curo yo solito al

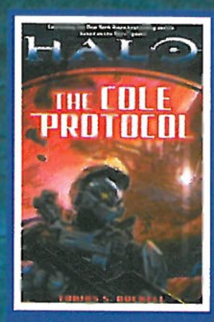
SU PASADO



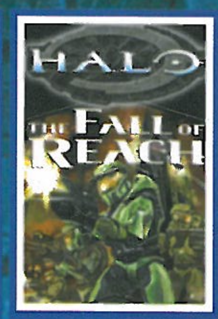
2524- PRIMER CONTACTO. EMPIEZA la guerra.



2531- LA GUERRA SIGUE y llega a Arcadia.



2534- KEYES APARECE CON una misión de alto secreto.



2552- EL ORIGEN DEL jefe maestro y antesala de Halo.

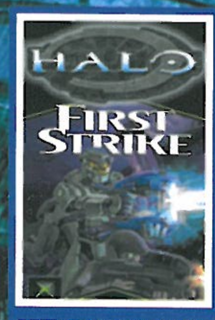


2552- EL HÉROE ENTRA en acción en un anillo espacial.



2552- LA NOVELA QUE narra los hechos de Halo.

LA HISTORIA COMPLETA SE desarrolla en cómics, libros y sobre todo videojuegos. Esta es la línea temporal que conocemos hasta el momento, para no perdernos nada.



2552- EL PUENTE ENTRE la primera y segunda entrega.



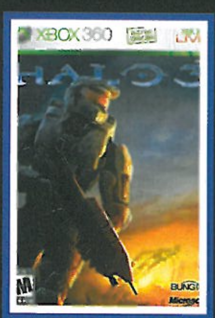
2552- EL JEFE MAESTRO se alía con el inquisidor.



2552- PROYECTO SPARTAN III y el mundo-escudo Onyx.



2252- EL PACTO LLEGA a la tierra y arrasa con todo.



2553- EL JEFE MAESTRO acaba con el pacto.





AL USAR EL VISOR ESTE será el aspecto que tengan los escenarios.

Su futuro



HALO LEGENDS: SIETE CAPÍTULOS de dibujos animados que ahondan en el mito para 2010.

ESTA SAGA NO HA dicho su última palabra. Ya asoman dos nuevos proyectos, pero no serán los últimos. Además, el Jefe Maestro no ha muerto, con lo que seguro volverá a deleitarnos con su presencia y sus hazañas en cualquier mundo perdido.



Modo Tiroteo

LOS ODST TRABAJAN SIEMPRE EN EQUIPO

La gran novedad para el apartado multijugador lleva el nombre de 'Tiroteo'. Un nuevo modo de juego creado para que cuatro jugadores cooperen en acabar con interminables hordas enemigas hasta que se acabe el tiempo o todos los soldados pierdan la vida. Suena muy parecido al modo horda de Gears of War, pero pretende llevar este concepto un paso más allá, haciendo que los jugadores compartan un marcador de vidas e introduciendo vehículos en los combates. Promete ser épico.

esperar detrás de una piedra. Ya me lo decía el instructor de la UNSC (el ejército terraqueo), no hace falta arriesgar la vida en cada combate. Por eso lucho entre las sombras, aprovechando mi visor para ver al enemigo antes que él a mi y usando mis nuevas armas con silenciador para no arriesgarme demasiado. Obviamente no soy ningún inútil a la hora de enfrentarme cara a cara con el enemigo, pero tampoco es que esté entrenado para ello.

EMPEZÓ COMO UNA EXPANSIÓN, PERO SE HA HECHO GIGANTE

El escuadrón del que formo parte y yo tendremos que pensar antes de entrar en combate, como hacían hace siglos las fuerzas especiales. Los enemigos son muy fuertes y nuestras posibilidades de sobrevivir son escasas. Tenemos ante nosotros la difícil tarea de recuperar una ciudad abierta aunque totalmente desolada, repleta de objetivos y en la que tendremos total libertad para elegir nuestros movimientos.

Con algo de suerte encontraré a soldados más veteranos que me echen un cable y así poder aprender algo de sus experiencias en esta cruenta guerra que amenaza con acabar con la especie humana".

Estas fueron las últimas líneas en el diario del novato protagonista de *Halo 3 ODST*. segundos después de cerrar esta entrada subió a una nave de descenso para comenzar su batalla definitiva por la especie humana. Su destino sólo está definido por nuestras acciones en este juego de acción en primera persona. Esta aventura empezó como una simple expansión pero ha crecido tanto que ya tiene la entidad de un juego completo para sus creadores, los chicos de Bungie.

Tanto es así que se incluyen dos discos en la caja del juego. En el primero encontramos la aventura para un jugador, el nuevo modo de juego Tiroteo (ver cuadro en la página siguiente) y la invitación a la beta del próximo juego de la saga, Halo Reach, que comenzará en primavera del año que viene. En el segundo se incluye la parte multijugador completa de Halo 3, sin olvidarse de los tres packs de mapas lanzados e incluyendo tres nuevos escenarios exclusivos de Halo 3 ODST. Suman un total de 24 entornos diferentes en los que repartir medicina de ametralladora con y contra nuestros amigos o enemigos.

La incógnita que resta hace referencia a la duración de la historia principal, que en un inicio se dijo que situaría en torno a las 3 horas. Por suerte parece que en Bungie han pensado bien este aspecto y promete ser algo más longevo, con la posibilidad de pasar el tiempo que queramos explorando la amplia ciudad de Nueva Mombassa (Cosas de la libertad de elección de objetivo y de movimientos). Se trata además del escenario más grande creado para un juego de la saga Halo.

Con estos antecedentes va a ser difícil que *Halo 3 ODST* no acabe triunfando entre los fans ávidos de nuevos detalles sobre la historia del Jefe Maestro. Y más si hacemos caso a los Lars Bakken cuando nos comentó "Tiene su propio argumento, repleto de giros argumentales y sorpresas. No es sólo la acción que se enmarca en la guerra entre el Pacto y la humanidad" El mes que viene el análisis más completo.

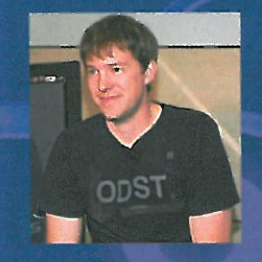
> Por Juan "Xcast" García


LOS BRUTES SON EL enemigo a batir en cada combate de Halo ODST.


LA CÁPSULA DE DESCENSO y el principio de la aventura de nuestro novato.

Lars Bakken

"EL JEFE MAESTRO TIENE MUCHO QUE DECIR TODAVÍA EN LA SAGA DE HALO"



ESTE JOVEN AMERICANO FUE LA CABEZA PENSANTE DEL EQUIPO DE DESARROLLO DEL APARTADO MULTIJUGADOR EN HALO 3. Ahora se ocupa personalmente de controlar cada pequeño detalle del nuevo juego de la saga. Nos resolvió todas las pequeñas dudas que nos quedaban sobre este más que posible bombazo.

› ¿Cuál es el futuro de la saga sin el Jefe Maestro como reclamo directo para el jugador?

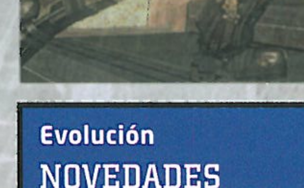
› No creo que el Jefe Maestro se haya ido completamente. Probablemente vuelva en el futuro. Pero en *ODST* simplemente no está en la tierra en ese momento, por eso no aparece.

› Ahora que Bungie es independiente ¿Por qué seguir haciendo juego de Halo?

› Bueno, nos gusta hacer juegos de esta saga y todavía hay que contar como en *Halo Reach*. Después de eso estamos trabajando en 'cosas' de las que no podemos hablar, pero Microsoft es la que controlará la saga.

› ¿Es imporante ser parte de Halo 3 o ODST podría mantenerse por si solo?

› Es muy importante pertenecer a una saga como Halo con todo lo que ello supone. Esto no quiere decir que no estemos ante un juego brillante, pero por poner un ejemplo está el disco con todo el contenido multijugador de *Halo 3* para apoyar a *ODST*.
La historia en *ODST* también es muy importante para la saga Halo. Habla de hechos de los que nadie ha oido hablar hasta ahora y que consiguen echar luz sobre algunas incógnitas que se plantearon y nunca fueron solucionadas. Es casi como una precuela de *Halo 3* porque acaba justo cuando...





Evolución

NOVEDADES PARA HALO ODST

› INCORPORA UN SENSOR de movmiento que localiza tanto a amigos como enemigos y que ayuda al jefe maestro en la batalla.

› LAS HABILIDADES DE los soldados Sparta-IV incluyen la regeneración automática de salud y una fuerza y agilidad superior a la de los humanos.

› PUEDE USAR ARMAS ligeras a dos manos sin perder precisión con los disparos. Su puntería también es digna de elogio.

› UNA ARMADURA REFORZADA a la antigua usanza. Su salud no se recarga y necesita recurrir a zonas médicas para recuperarse de los ataques.

› UN VISOR INTELIGENTE en el casco destaca los objetivos e ilumina las zonas de interés. También cuenta con una PDA que le guía.

› PIERDE LA HABILIDAD de usar armas a dos manos, pero se añaden a su arsenal dos armas con silenciador incorporado.

¿QUÉ FUE DE...? (I PARTE)

Si te habías preguntado qué ocurrió con aquella mítica compañía o dónde acabó el creador de tu juego preferido de los 90, aquí tienes la respuesta.

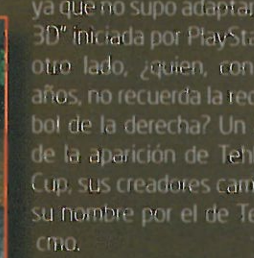
La industria de los videojuegos, por mucho que nos pese en determinadas ocasiones, es un conglomerado de empresas que actúan como en cualquier otro sector, en el que las personalidades vienen y van, los nuevos proyectos salen a la luz o desaparecen para siempre; en el que las compañías se fusionan, crecen o menguan y, si los beneficios no son suficientemente altos, también desaparecen. La cuestión es que, para nosotros, los jugones, no es lo mismo que desaparezca una empresa fabricante de desatascadores (por poner un ejemplo peregrino) que saber que aquella pequeña y familiar compañía japonesa, cuyas máquinas vaciaron tus bolsillos de monedas en los años noventa, acabó declarándose en bancarrota por una mala decisión.

En este reportaje, dividido en dos partes (el mes que viene, más), vamos a intentar desvelar algunos enigmas y curiosidades relacionados con desarrolladores, compañías, consolas y videojuegos que, por uno u otro motivo y, después de llamar la atención durante meses (o años) antes de lanzarse al mercado o de reinar en el sector de los videojuegos, desaparecieron para siempre y de la forma más misteriosa. Si alguna vez te habías preguntado qué fue de la compañía artífice de Double Dragon, qué hizo el genio creador de Secret of Monkey Island tras su éxito o, más reciente aún, a qué se dedica actualmente Tomonobu Itagaki, "padre" de Ninja Gaiden, que abandonó Tecmo y el Team Ninja por "la puerta de atrás", no busques más, aquí tienes la respuesta.

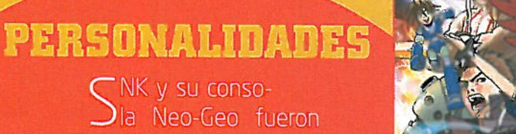
› Por Lázaro "Doc" Fernández

COMPAÑÍAS

Nada es para siempre y, por mucho que nos duela, muchos de los míticos desarrolladores de juegos para recreativas de los 80 y 90 no han conseguido llegar hasta nuestros días... mientras otros se mantienen en la cresta de la ola, aunque los conocemos por otro nombre. Technos Japan es una de esas compañías tristemente desaparecidas. Después de crear auténticos filones para los salones como Double Dragon, Xain'd Sleena o Renegade, y versiones y otros títulos originales para varias consolas, la compañía se declaró en bancarrota en 1996, ya que no supo adaptarse a la "generación 3D" iniciada por PlayStation y Saturn. Por otro lado, ¿quien, con más de veinte años, no recuerda la recreativa de fútbol de la derecha? Un año después de la aparición de Tehkan World Cup, sus creadores cambiaron su nombre por el de Tecmo.







PERSONALIDADES

SNK y su consola Neo-Geo fueron la sensación de los 90, pero seguro que no te imaginas lo que ocurrió con Shinkiro, el dibujante de casi todas las ilustraciones de la compañía. A finales de los 90, SNK pasó por muchas fases (que os contaremos el mes que viene), entre ellas la fusión, la venta de acciones o la bancarrota. Aprovechando una de las entregas de Capcom Vs SNK, Shinkiro se pasó a la competencia y ahora es el dibujante "oficial" de Capcom. El caso de Tomonobu Itagaki es diferente; tras la aparición de Ninja Gaiden 2, el programador más chulo del planeta demandó a Tecmo por el impago de "extras" por anteriores trabajos y salió "por la puerta de atrás". En la actualidad, se encuentra preparando un nuevo proyecto junto a otros ex-miembros del Team Ninja.





CONSOLAS

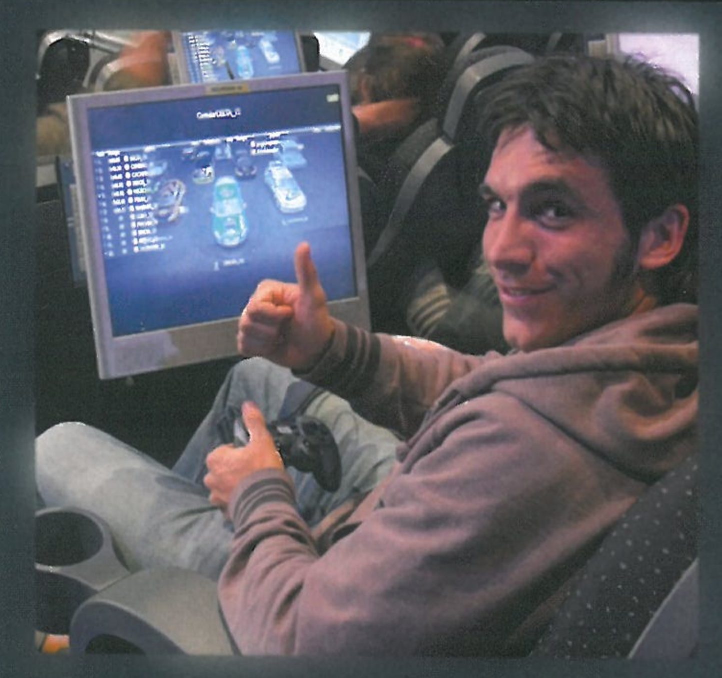
Si Nintendo está en lo más alto en la actualidad, es porque ha aprendido de los errores... como el del lanzamiento de Virtual Boy. Aparecida en 1995, de mano del creador de Game Boy (del que hablaremos el mes que viene), como nueva consola portátil con juegos en 3D, acabó siendo un fracaso porque ni mucho menos era portátil, las compañías no se arriesgaron a programar para ella, era incómoda, cansaba la vista... Ni siquiera llegó a lanzarse en Europa, aunque es toda una pieza de coleccionismo. El M2, ampliación de la consola 3DO, no corrió su misma suerte, ya que nunca llegó a lanzarse. La poca fama que adquirió 3DO (frente a PlayStation y Saturn), provocó que, finalmente, la arquitectura del M2 fuera vendida a Konami, que la uso en el mercado recreativo con poco éxito.

VIDEOJUEGOS

Aunque el mercado está repleto de títulos, buenos y malos, siempre hay juegos de evidente calidad que nunca llegaron a salir. Uno de los proyectos "fantasma" que más páginas ha llenado en la anterior generación es Starcraft Ghost. El proyecto, un shooter en tercera persona basado en el universo Starcraft, fue "bailando" entre Blizzard, Nihilistic Software y Swingin' Ape, agotando fechas de entrega y, en consecuencia, alcanzando la edad madura (y, por tanto, la desaparición) de la generación a la que estaba destinado el juego. Según Blizzard, el juego está "retrasado indefinidamente"... El ejemplo más reciente de cancelación de un esperanzador proyecto es el de la versión para Xbox Live Arcade del grandísimo GoldenEye de Nintendo 64. A pesar de estar prácticamente completado, el acuerdo para su lanzamiento no parece lo más fácil: el original salió para Nintendo 64, Rare es una compañía de Microsoft y la licencia de James Bond la posee actualmente Activision.

¡videojuegos de cine!

¡No has probado nada igual!





¡Nunca has visto un videojuego tan grande!

Pantallas individuales para disfrutar el juego en primera persona, acompañadas de la pantalla del cine para hacerte sentir inmerso en el juego. Efectos especiales con imágenes en alta definición que hacen que tu entorno cambie constantemente.



¡Nunca has oído nada parecido!

¡Olvida los patéticos altavoces de PC o la tele!
¡4.000 W de sonido 7.1 surround y con subwoffer te situarán en el centro de la acción!.



¡Nunca has sentido nada igual!

¿La vibración de tu gamepad o joystick te parece un buen efecto?.
¡¡Espera a sentir la vibración en todo tu cuerpo!!
¡La butaca con efectos integrados te llevará a otra dimensión!



¿cuántos amigos tienes? ¿te atreves a desafiarlos a todos a la vez?

¿Aburrido de la pantalla partida para jugar con un colega mientras los otros miran? Aquí juegan todos a la vez, con una red de hasta 50 consolas.



¡El mejor escenario!

Encontrarás Cinegames en los mejores cines, con butacas dispuestas en grada y las últimas tecnologías en sonido e imagen digital.



Hasta 56 jugadores
Efectos especiales
Sonido espectacular
Butaca con efectos
Juegos en 3D Stéreo
El mejor entorno para cumpleaños, despedidas de soltero y eventos de empresa.
La experiencia de videojuegos más inmersiva del mundo.
cinegames
¿Donde estamos?
C.C. ISLAZUL
C/Calderilla, 1
CARABANCHEL - MADRID
Tl. 91 511 46 80
SALIDA 27 y 28 de la M-40
YELMO CINES
www.yelmocines.es
YELMO CINES
cinegames
Más información en: www.cinegames.es

REALIDAD AUMENTADA

HAY OTROS MUNDOS PERO ESTÁN EN ESTE

Una cámara y un software pueden modificar la realidad que tienes delante de tus ojos. Es hora de aumentar la realidad.

Lo creas o no, es probable que ya hayas jugado a algún juego que utilizase de algún modo la Realidad Aumentada. Este aparentemente complejo concepto, en realidad se puede simplificar en la idea de "aportar algunos añadidos 'digitales' y 'virtuales' a la realidad que vemos a través de algún dispositivo con cámara utilizando un programa de ordenador (software) para ello". Si a esa idea básica le unimos que casi todas las consolas y dispositivos móviles que tenemos hoy en día cuentan con una cámara, estamos ante potenciales plataformas para utilizar las calles por las que paseamos normalmente, como escenarios sobre los cuales jugar. Son conocidas algunas propuestas como el *Pac-Manhattan*, que ayudándose de teléfonos móviles, guiaba a una serie de participantes (10) a recorrer una zona acotada de las calles de Nueva York en una suerte de comecocos humano que los espectadores podían seguir (gracias a las señales de los teléfonos móviles) a través de Internet.

Menos conocidos son los estudios sobre la utilización de la idea de realidad aumentada. Desde unas lentes de contacto ideadas en la Universidad de Washington y que sirven para 'multiplicar' las posibilidad de visión ofreciendo datos extras como la incorporación del GPS sobre el propio ojo, algo así como lo que veíamos en películas como *Terminador 2* (aquella visión roja que llenaba de datos la pantalla del cine), hasta que la proyección de sombras sobre una pantalla el programa de Realidad Aumentada las convierta en formas monstruosas (*Shadow Monsters*, de Phil Worthington).

Cómo funciona

Es básico comprender que para ver la Realidad Aumentada siempre tendremos que mirar a través de una cámara (gafas, lentes, pantalla,...) y nunca al



TERMINATOR 2 OFRECÍA UN acercamiento a la Realidad Aumentada.

YOU'RE IN THE MOVIES utilizaba el concepto de 'espejo' de EyeToy.

UNO DE LOS CÓDIGOS usados como marcador para los programa de RA.

UNA WEBCAM ES SUFICIENTE para 'aumentar la realidad'.

LA LENTE DE CONTACTO ideada en la Universidad de Washington.

UNA DE LAS CRIATURAS de Invizimals sobre la 'trampa' que las caza.

EN HALO ODST LA visión en primera persona está mejorada.

PANTALLAS TÁCTILES Y CARTAS aumentan la realidad de esta recreativa de Taito.

» jeto real directamente. A partir de ahí se incorporan los elementos que van a hacer que surjan nuevas realidades, los marcadores. Estos marcadores, que se han venido a simplificar en extraños 'códigos de barras' cuadrados o siluetas muy conceptuales, se distribuyen sobre el espacio y será así como lo 'vea' la cámara por la que miramos. Pero entre lo que nosotros vemos y lo que la cámara ve, hay un software que traduce todos esos códigos de barras, símbolos, marcas de colores (o las formas de las sombras),... en nuevos objetos, por ejemplo monstruos tridimensionales en juegos de rol o una silueta de nosotros mismos con nuestros datos de contacto (www.augmentedbusinesscard.net), según el propósito del software.

LOS MARCADORES SE CONVIERTEN EN OBJETOS VIRTUALES QUE SE VEN A TRAVÉS DE LA CÁMARA

Jugar con otras realidades

En realidad, ya estamos acostumbrados a la Realidad Aumentada. Cada vez que jugamos a cualquier juego, decenas de marcadores 'saturan' de información la realidad. Si juegas a *World of Warcraft*, por ejemplo, las interrogaciones sobre los personajes indican que puedas hablar con ellos o que tienen algo que ofrecerte. En los juegos de fútbol sabes quién lleva la pelota, quién presiona y si los personajes están cansados o no. Pero el caso más claro es el shooter en primera persona que te va indicando dónde están los enemigos, qué tipo de enemigos son (o si son amigos), información sobre la propia pantalla que no debería estar ahí, pero que interpretamos que nuestro personaje usa »



EN JAPÓN, UNA EXPOSICIÓN en la que colabora Canon ofrece 260 especies de dinosaurios que pueden ser observados a una distancia de unos 5 metros.

YA VISTO

ARQuake



PC

Combina lo mejor del shooter de terror en primera persona con el mundo real. Poco accesible, pero un gran test de la RA.

EyeToy



PlayStation

No es exactamente RA, pero sí que plantea jugar con entornos virtuales utilizando una cámara que nos refleja.

Tower Defense



N95

El teléfono de Nokia cuenta con un juego en descarga gratuita que utiliza la cámara sobre un papel que debemos imprimir. Proteger el escenario es nuestro cometido.

Eye of Judgement



PS3

Con un tablero, la cámara PS Eye y un mazo de cartas, se plantea un juego mezcla entre ajedrez, rol y Magic.

Viva Piñata



Xbox 360

El juego de Rare incorporó una baraja con cartas que al ponerlas frente a la Xbox Live Vision incorporaban personajes nuevos al jardín del jugador.

EN CAMINO

EyePet



PS3

Al estilo de *Nintendogs*, el juego de PS3 pretende que cuidemos de mascotas virtuales que poblarán tu casa.

WiFi Army FPS



Móviles

Tan simple como un puntero y una plaza. Jugar al 'correquetepillo' nunca había sido tan divertido.

Zombie Attack



Móviles

Con un mapa (que se podrá imprimir), el juego te hace recorrer una ciudad en la que van surgiendo zombies al estilo de *House of the Dead*.

GhostWire



DSi

Resultaba extraño que nadie usara la cámara de DSi para esto. Unos suecos proponen 'cazar' fantasmas.

Kweekies



iPhone

También para otras plataformas móviles, este 'tamgochi' permitirá que lleves a tu mascota contigo todo el día. Sólo te hará falta la plataforma de 'proyección'.

PARA BIEN O PARA MAL, LAS CRIATURAS SIEMPRE ESTÁN DEL OTRO LADO DEL ESPEJO (LA PANTALLA)

» un dispositivo de Realidad Aumentada que justifica toda esa parafernalia.

Desde hace tiempo, se vienen probando posibilidades con algunos dispositivos que tienen cámara para adaptar la forma de jugar de los videojuegos que conocemos a las posibilidades que ofrece la Realidad Aumentada. *ARQuake* fue una de las primeras experiencias. Tomaron como punto de inicio el famoso shooter en primera persona de *Quake* y, a través de un complejo dispositivo que contaba con



EYE OF JUDGEMENT INCORPORÓ en 2007 la tecnología de la Realidad Aumentada a las consolas de nueva generación.

cámara, sistema de posicionamiento y un complicado software, conseguían que las calles de su ciudad se convirtieran en el escenario en el que iban a apareciendo los enemigos. Más rudimentario (no es auténtica Realidad Aumentada) es el concepto de *EyeToy* que te coloca frente al televisor con la cámara de frente y te devuelve una imagen de espejo modificada por la aparición de nuevos elementos en pantalla que, y ahí está lo divertido, los puedes 'tocar' o más bien modifican su estado si pasas la mano, la cabeza o cualquier otra cosa, por encima. Sin duda, el paso más grande, lo volvió a dar Sony con *Eye of Judgement*, un juego de cartas que utilizaba la PlayStation Eye de la PS3 para convertir las cartas en personajes dentro del juego que se enfrentaban en una especie de complicado ajedrez. Esta idea se ha repetido en *Viva Piñata* y otros juegos más han utilizado la misma técnica para incluir nuevos personajes 'virtuales'. Da un paso más con *Invizimals* o *Eye Pet* que viene a ser un *Nintendogs* en el que las mascotas traspasan la pantalla para 'corretear' por toda tu casa. Y, claro, para bien o para mal, siempre del otro lado del 'espejo' (la pantalla). Ese es el truco de la Realidad Aumentada.

>Por Chema Antón

EN CAMINO

INVIZIMALS, PSP EN VANGUARDIA

El título de la portátil de Sony, que se desarrolla en España, incluirá la nueva cámara en el pack.

La idea detrás de ***Invizimals*** te va a sonar: caza criaturas, entrénalas y úsalas para combatir. Es un *Pokémon* del futuro que utiliza la nueva cámara de PSP (valdría la antigua, pero Sony la ha mejorado) y un artilugio, también incluido en pack del juego, denominado 'trampa'. La trampa se coloca sobre una superficie y dependiendo del color de ésta, la hora del día a la que juegues, la posición de la trampa, irán surgiendo diferentes tipos de criaturas. A través de diversas maniobras con la consola, irás atrapando a estas criaturas y acumulándolas. Luego las utilizarás para combatir o, incluso, cambiarlas con otros jugadores.

Más de cien seres diferentes esperan ser capturados por el jugador en todos los lugares imaginables. Según contaba Daniel Sánchez Crespo en el pasado GameLab de Gijón, 'lo increíble del juego son los escenarios que, en realidad, te sonarán porque serán los de tu casa, tu calle, tu ciudad. El hecho de ver aparecer a las misteriosas criaturas encima de la mesa de la cocina o sobre el escritorio de tu habitación te hará pensar que, en realidad, siempre han estado ahí pero no tenías la tecnología para verlos y capturarlos'.

Se espera que ***Invizimals*** salga a mediados de noviembre y su precio aún no ha sido confirmado.





ASÍ FUNCIONA

ENTÉRATE DE LO QUE tendrás que hacer para poder capturar a las criaturas por tu casa y luego ponerlas a luchar.



PRIMERO TENDRÁS QUE RECORRER la casa buscando a las criaturas, que pueden surgir en cualquier rincón. Cuanto más busques, más variedad.



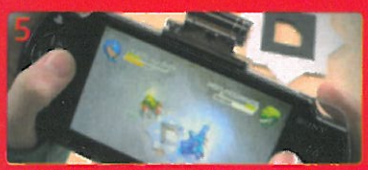
COLOCA LA TRAMPA CUANDO la PSP te indique que puede haber 'actividad' y sigue las instrucciones para cazar a la 'bestia'.



EN OCASIONES TENDRÁS QUE acariciarlas, otras veces, bastará con aplastarlas para que la consola te diga que haza 'cazado' a la criatura.



PARA LOS COMBATES, COLOCA la trampa como 'arenaj de combate y, solo o con un amigo, saca a tus bestias para que luchen. O cámbialas.

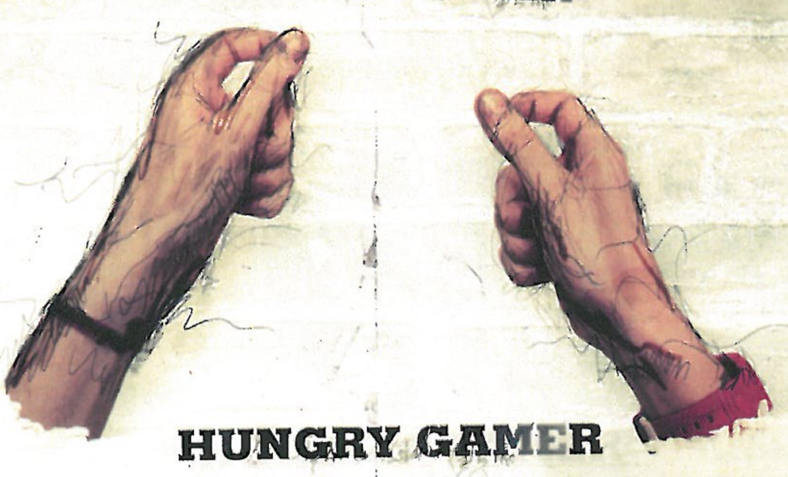


UTILIZA LOS COMBOS HABITUALES de los juegos de lucha y rol, el juego es como los de siempre, pero con escenarios reales de tu casa,...

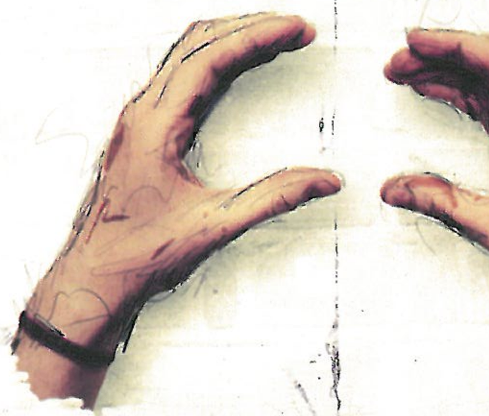
CASUAL GAMER



HARD GAMER



HUNGRY GAMER







JUEGA COMO TÚ QUIERAS

VIDEOJUEGOS DIGNOS DE RÉCORD

Llega a nuestras manos el libro de los jugones que quieren saber todo de su hobby favorito. Todos los que tienen algo que decir en el mundo de los videojuegos están aquí. Son los mejores del mundo.

Seguro que en alguna ocasión hemos oído hablar del libro Guinness de los Récords. En él aparecen enumerados y explicados retos de todo tipo que las personas se han propuesto realizar y han conseguido. Existen récords de lo más inverosímil pero, al fin y al cabo, son marcas a batir y aparecen reconocidos como tal.

Un mercado como el de los videojuegos difícilmente podía mantenerse al margen de este fenómeno debido a la cantidad de aficionados que tiene. Conscientes de ello, los responsables del Libro Guinness decicieron lanzar en 2008 una publicación específica para el sector. El éxito de esta primera edición ha motivado que tengamos entre manos la versión 2009 del mismo. Una joya.

Lo mejor de lo mejor

Sólo tiene cabida lo único. Las 216 páginas del libro están repletas de récords de lo más interesantes, así como de ingeniosos reportajes que nos adentran, más si cabe, en el gigantesco mundo de los juegos. Como batir tu propio récord, marcas por géneros, juegos prohibidos, coleccionistas,... Mucho que leer y conocer, presentado al más puro estilo Guinness. Una lectura muy recomendada para todos los que se precien de ser aficionados de los videojuegos. ¿Te ves capáz de superar tu propio récord?

› ***Por Julio del Olmo***

El reto
¿CÓMO BATIR UN RÉCORD?

Crees que eres el mejor en algun juego, que no tienes rival? Pues esta es tu oportunidad. Cualquiera puede aparecer en el libro Guinness de los Records versión videojuegos, sólo tienes que saber cómo:

1.- Decide que reto estás dispuesto a superar.

2.- Investiga si el reto que propones lo reconocen. Para más información entra en: ***www.guinnessworldrecords.com/gamers***.

3.- Registrate en la página y te enviarán un contrato para que lo firmes.

4.- Devuelve firmado el contrato y desde la organización se pondrán en contacto contigo para explicarte las normas.

5.- Intenta tu reto y documentalo con vídeo, fotografías, imágenes de pantalla y testigos para que desde GWR lo reconozcan como válido.

6.- El jurado de Guinness World Record estudiará tu intento y podrá pedirte más documentación para considerar válido el récord.

7.- Desde la organización te enviarán un certificado que reconocerá tu logro.



GUERRA



JUEGO ONLINE MÁS JUGADO
Call of Duty 4

Desde enero de 2008 este juego es el más jugado a través de Xbox Live, desbancando al prestigioso *Halo 3* de este puesto. También destaca en otras plataformas.



VEHÍCULO DE GUERRA MÁS GRANDE
Battlefield 2142

Los Titanes son los vehículos controlables más grandes que hayan aparecido nunca en un juego de disparos.



PRIMER JUEGO DE SIGILO
Metal Gear Solid

La prestigiosa primera entrega de la saga se convirtió en el primer juego de sigilo, propiamente dicho. Otros lo usaron antes pero no como MGS.

COCHES



COCHE MÁS ANTIGUO
Gran Turismo 4

El coche más antiguo que ha llegado a las consolas fue el Daimler Motor Carriage, con fecha de 1886. Lo pudimos disfrutar en la 4° edición de Gran Turismo.



CIRCUITO MÁS LARGO
Forza Motorsport

El circuito más largo de los juegos de carreras es el Nürburgring que aparece en este título, con 20,99 km de distancia. Carrera larga.



MAYOR VELOCIDAD
Need for Speed Carbono

La mayor velocidad registrada en un juego de coches son los 682 km/h conseguidos con un Ford GT, gracias al nitro y el deslizamiento.

DEPORTES



MÁS VENDIDO
Wii Sports

El juego de Wii es el más vendido de la historia del género de deportes. 28,8 millones de copias se han vendido desde septiembre de 2008. Un éxito.



K.O. MÁS RÁPIDO
Wii Sports Boxing

El KO más rápido de todos los juegos de boxeo lo consiguió Troy Whelan, que tardó 14 segundos en noquear al personaje controlado por Wii.



VICTORIA MÁS ABULTADA
Madden NFL 2008

Patrick Scott Patterson anotó 90 puntos más que el rival, controlado por el ordenador. Una victoria tan aplastante tuvo que dolerle a la maquinita.

LUCHA



SAGA MÁS PROLÍFICA
Street Fighter

El juego de luchas por excelencia siempre será Street Fighter. Todas sus ediciones son buenas y por ello es la saga que más ha recaudado en este género.



MAYOR NÚMERO DE PERSONAJES
Dragonball Z Budokai 3

Este título nos ofrece 161 luchadores para elegir. ¿Crees que te gustará alguno o te parecen pocos?



PRIMER JUEGO DE LUCHA ONLINE EN PS3
Tekken: Dark Resurrection

La primera vez que nos pudimos partir la cara con un desconocido online en PS3 fue con esta entrega del famoso Tekken.

POINT'N'CLICK



SERIE MÁS DURADERA
Leisure Suit Larry

La saga de aventuras gráficas más duradera es la de nuestro amigo Larry, que lleva más de 21 años en el mercado. Parece que fue ayer.



MENOR TIEMPO EN COMPLETAR EL JUEGO
The Secret of Monkey Island

39 minutos y 12 segundos es el tiempo que tardo un jugador en completar el título.



JUEGO DE AVENTURAS MENOS VIOLENTO
Myst

Myst pasará a la historia como el juego de aventuras menos violento. No existe modo de morir, enemigos,...



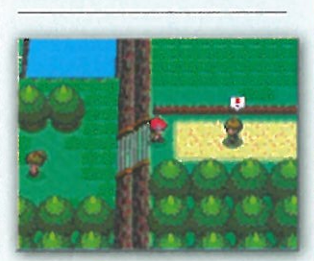
ROL



MAYOR MMORPG GRATUITO
Runescape
Más de 10 millones de cuentas gratuitas tiene registradas este MMORPG que se lanzó en 2001. También da la opción de abonarse al juego.



ENEMIGO MÁS DIFÍCIL
Final Fantasy XI
Pandemonium Warden es el enemigo más difícil de los juegos de rol. Square Enix tuvo que lanzar una actualización que le convertía en más derrotable.



ROL MÁS VENDIDO EN DS
Pokémon Diamond/ Pearl
El juego de Pokémon fue el más vendido en DS.

PLATAFORMAS



PANTALLA MÁS RÁPIDA
Sonic The Hedgehog 2
Louis Tsiattalou acabó la primera pantalla del famoso juego en 20 segundos. Sin duda Sonic era rápido pero nunca pensamos que lo fuera tanto.



SAGA MÁS GRANDE
Castlevania
23 juegos se han lanzado con este nombre al mercado, sin contar remakes ni recopilatorios. Y lo mejor es que no ha perdido su esencia desde el primero.



PRIMER PLATAFORMAS EN 3D
Alpha Waves
Aunque fue demasiado simple, también fue un precursor de lo que hoy entendemos como 3D en los videojuegos.

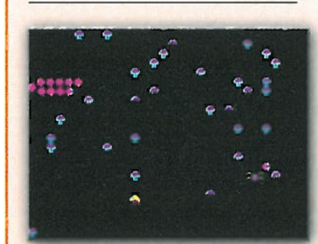
SHOOTERS



FINALIZACIÓN MÁS RÁPIDA
Portal
Michael Yanny consiguió la marca de 14 minutos y 27 segundos en superar el juego. Parece materialmente imposible hacer algo así.



DESARROLLO MÁS PROLONGADO
Duke Nukem Forever
Más de 11 años llevamos esperando un juego que estaba previsto para 1998, y aún no sabemos cuando saldrá...



PRIMERO DESARROLLADO POR UNA MUJER
Centipede
El primer arcade hecho por una mujer fue en 1981. Dona Bailey fue la que se llevo tal mérito en Atari.

MUSICALES



JUGADOR MÁS JOVEN EN CONSEGUIR 5 ESTRELLAS
Guitar Hero 3
Ben Eberle fue el artista con 9 años, y 167 días. "Trough the Fire and Flames" fue el tema escogido. Verlo en Youtube es alucinante.



CANCIÓN DE RÉCORD
Rockband
"Saints of Los Ángeles" fue la primera canción que tuvo más descargas en Xbox Live que en iTunes. Casi cinco veces más en una que en otra.



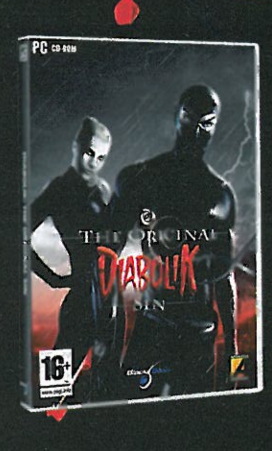
CANCIÓN MÁS COMPRADA
Singstar
"Total Eclipse of the Heart" de Bonnie Tyler es la canción más comprada de la Singstore desde el lanzamiento del servicio en 2007.

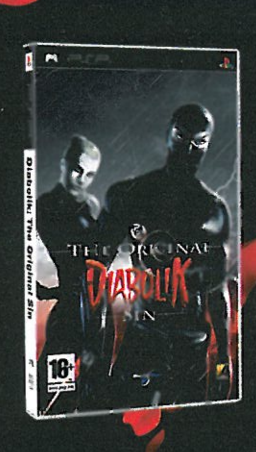


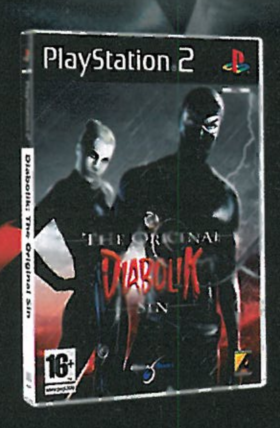
UNA AVENTURA DE INTRIGA, AMOR Y VENGANZA.

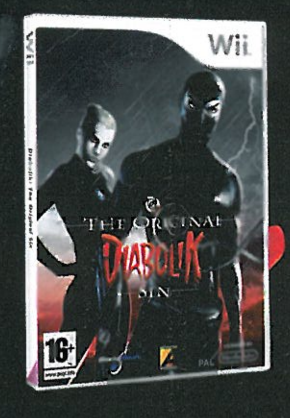
THE ORIGINAL
DIABOLIK
SIN

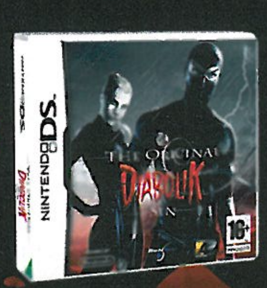


















Libro busca autores

Un juego de rol está inspirando la creación de un libro colaborativo, ¿te apuntas a escribir?

A que te gusta el rol? ¿A que eres uno de esos chicos que creciste rodeado de módulos de Dungeons & Dragons y devorando libros de la Dragonlance? Si este es tu perfil (al menos es el nuestro), seguro que siempre quisiste escribir un libro de fantasía épica, con historias de guerreros, magos, enanos y dragones. Pues ahora tienes una oportunidad para cumplir tu sueño.

Además de la inminente llegada de *Dragon Age: Origins* de Bioware y del lanzamiento hace unas semanas de *Drakensang*, llega un tercer gran título de rol que aparecerá en las tiendas el próximo mes de octubre: *Divinity II: Ego Draconis*. El juego, que llega en versiones para PC y Xbox 360, es la tercera entrega de la saga Divinity, una serie consolidada que con esta tercera entrega espera encandilar a su legión de fans.

El juego, que ya hemos tenido ocasión de probar, tiene una pinta extraordinaria pero, además, está dando pie a una original iniciativa en nuestro país. La editora del juego en España, Koch Media, y la red social de Internet, SoopBook, han organizado un concurso en el que invitan a todos los fans del juego, y del rol y la fantasía en general, a colaborar en la creación de un libro inspirado en *Divinity II*. En la página web SoopBook (*www.soopbook.com*) está planteado el prólogo y se puede consultar información sobre personajes, contexto y mitología del mundo de Rivellon. El libro llevará el título de 'Yo, dragón'.

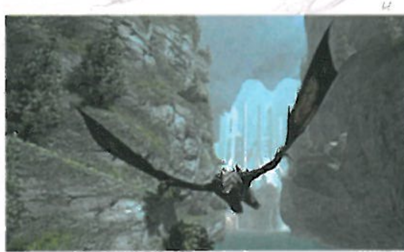
Si quieres, puedes entrar y escribir un capítulo para el libro. Los mejores aportes serán votados por los fans e irán conformando el libro final. Tienes hasta finales de octubre para participar y votar por los mejores capítulos. Hay sustanciosos premios para los creadores de los capítulos más votados y puede que el libro llegue a editarse una vez acabado.

Participa escribiendo un capítulo de 'Yo, dragón' y MARCA PLAYER te regala el juego. + INFO (PAG 68)



El cazador de dragones

La nueva entrega de Divinity tiene un aspecto impresionante y no va a defraudar a los amantes del rol más clásico. Con un apartado gráfico realmente trabajado, volveremos a vivir un buen número de aventuras en el mundo de Rivellon. El despiadado Damien ha roto el sello que le desterraba en otro plano de la realidad, regresando para controlar las mentes de los míticos y casi desaparecidos Caballeros Dragón, para desatar la destrucción y la muerte. A nosotros nos toca encarnar a un aprendiz de cazador de dragones que, en medio de las tareas de su oficio, se dará cuenta de qué él es el último de los Caballeros Dragón, una mítica orden de hombres capaces de convertirse en estas impresionantes bestias. ¿Un dragón cazador de dragones? La vida de nuestro protagonista no será fácil, sobre todo cuando comprenda que él es el único capaz de detener a Damien y salvar Rivellon. El juego promete un buen puñado de horas de buen rol, y posibilidades de mejorar y hacer crecer a nuestro personaje realizando misiones, explorando el extenso mapa, recogiendo cientos de objetos y aprendiendo habilidades. Entre estas destaca la capacidad para leer la mente de los personajes o, por supuesto, la de convertirnos en un poderoso dragón.







SERGIO PARRA

Escritor

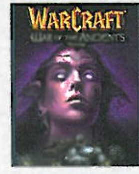
El encargado de escribir el primer capítulo del libro 'Yo, dragón', que dará el pie a todos los aficionados que quieran participar en la elaboración del libro, ha sido el autor barcelonés Sergio Parra. Este joven escritor ya ha publicado varias novelas fantásticas, como 'Jitanjáfora', 'La moleskine', 'Frío', 'Tanatomanía', 'Bitis TM' y 'La granja de Dios' y es columnista habitual en la web de Fantasymundo (***www.fantasymundo.com***).

El primer capítulo de 'Yo, dragón', escrito por Sergio Parra se titula 'El dragón dormido' y ya se puede leer en la web de SoopBook. En este capítulo, el autor catalán da unas primeras pinceladas para crear al personaje principal de la aventura, el joven 'cazadragones' Lander Nassir. Según asegura el propio Sergio Parra "el videojuego posee una densidad argumental y unos diálogos sarcásticos que ya quisieran muchas obras. A pesar de que el punto de partida (un joven cazador de dragones que tiene la particularidad de que también se puede transformar en un dragón) pueda parecer manido, el enfoque no lo es en absoluto."

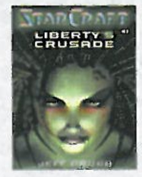
Sergio se muestra entusiasmado con la iniciativa. "Confío en que la participación en esta novela colaborativa inspirada en Divinity 2: Ego Draconis será un acontecimiento sin precedentes. En primer lugar, permitirá ampliar las fronteras del universo en el que está ambientada la historia, ya por sí misma densa, compleja y llena de posibilidades. En segundo lugar, este enriquecimiento argumental se producirá bajo la batuta del mayor interesado: la comunidad de jugadores y aficionados, cuyas ideas acabarán formando parte para siempre de todas las entregas pasadas y futuras de la saga".

Los otros...

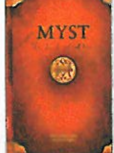
Los videojuegos son una gran inspiración para el mundo literario. Aquí van algunas recomendaciones sobre libros inspirados en mundos de ocio digital.



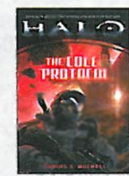
El extensísimo y complejo mundo de *Warcraft*, de Blizzard, tiene varias series de libros publicados.



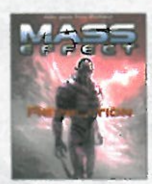
Los libros sobre *Starcraft* también tienen una larga tradición y se publican en nuestro país en castellano.



La serie de aventuras gráficas *Myst* también dio paso a una trilogía de novelas muy populares.



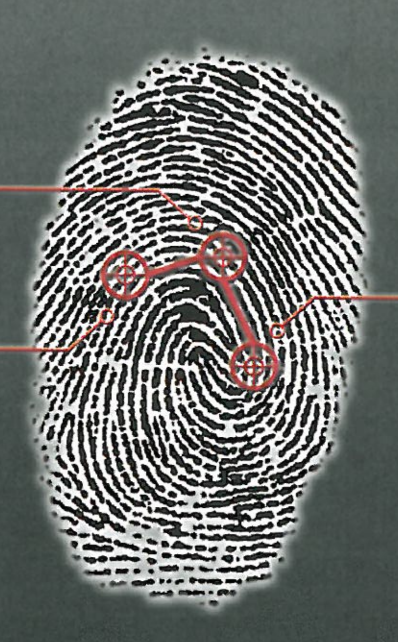
La guerra contra los Covenant continúa en una larga serie de libros sobre el universo del juego *Halo*.



El juego de rol de Bioware, *Mass Effect*, también tiene una interesante novela: Revelation.



CÓMO SER UN BUEN CRIMINÓLOGO



Criminology pone a prueba tus dotes como investigador de la Policía con una apuesta por la sesuda (a veces no tanto) interpretación de las pistas en diferentes escenarios del crimen






Para ser buen criminólogo, dice Paco Iglesias, detective privado y vicepresidente de la Asociación Profesional de Detectives Privados de España, que hay que respetar las 3 P's: Prudencia, Paciencia y Perseverancia. Cada una de estas 'virtudes' hacen que el investigador se acerque con más 'puntería' al delincuente. "Hay que estar muy seguro y 'desconfiar' de cualquier conjetura (prudencia); hay que saber esperar a que las cosas pasen porque terminan por salir a la luz antes o después (paciencia); y una vez que las has descubierto, hay que contrastarlas y seguir persiguiéndolas (perseverancia)", dice Iglesias.

Criminology nos pone en el papel de un investigador novato de la policía que debe recavar pruebas para solventar la autoría de diferentes crímenes. Para ello cuenta con las opciones de visitar los escenarios, hablar con los testigos y recoger pruebas del escenario. Paco Iglesias nos aconseja, "Debes mirar todas las posibles pistas. Que nada de lo que haya en el escenario del crimen se quede sin investigar. Normalmente la solución a todos los crímenes está en el escenario del crimen", cuenta. Por eso que nos aconseje hacer una fotografía del primer escenario que nos encontremos para que esa primera impresión de cómo estaba todo quede inmortalizada. "Además de las pruebas físicas que se encuentran en el escenario, hablamos de huellas, objetos, signos de lucha... debemos prestar mucha atención a las pruebas de información que se desprenden de las conversaciones con los testigos", sugiere el detective.

En *Criminology* tienes todas esas opciones: coger pruebas y hablar con testigos. La única falta que hemos notado es la del médico forense que, para Iglesias, es fundamental. 'El médico forense es la primera per-

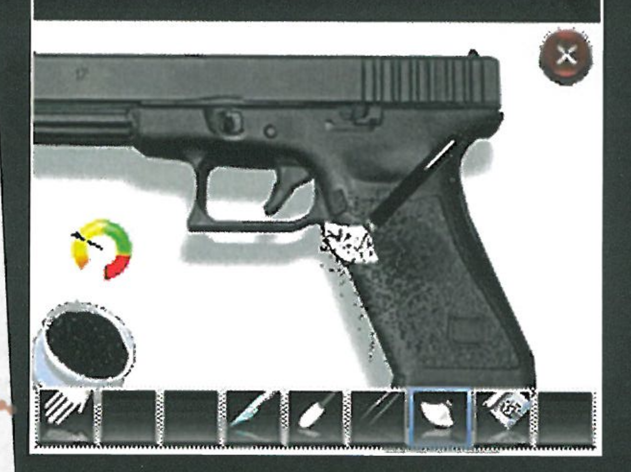
EN EL LABORATORIO

BUENA PARTE DEL trabajo que realizarás en el juego se desarrolla en el laboratorio de la comisaría. Después de pasarte algunos minutos recopilando pruebas en los escenarios de los crímenes, tendrás que dedicarte a examinar sangre, conseguir huellas, hacer pruebas de balística, examinar las fotografías tomadas a fondo y descubir algún elemento que no encaje en las declaraciones de los testigos presenciales y de los individuos que puedan aportar algo de información.

PARA ESTA LABOR, el juego cuenta con un área en el que puedes escoger entre todas las pistas acumuladas y ir (una a una) analizándolas para conseguir el máximo de información que te permita hacer un acercamiento a las causas y sospechosos de los crímenes.



EXAMINA CON CUIDADO CADA rincón del escenario.



sona con la que se debe hablar para conocer cómo, cuándo y en qué circunstancias se produjo la muerte del sujeto' aclara.

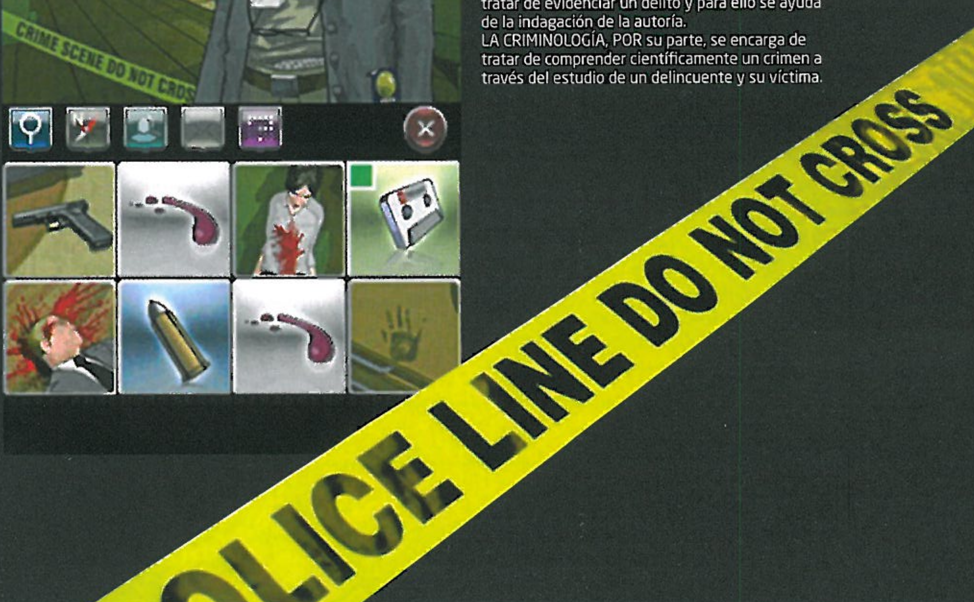
La propuesta de ***Criminology*** es la de ofrecer escenarios de crímenes sobre los que actuar a través de la pantalla táctil con el lápiz para ir examinando, al tiempo que recogemos las pruebas (no sin pequeños minijuegos que añaden el componente de habilidad clásico de los juegos de DS). Tendremos largas conversaciones a través de textos en pantalla (cuando sean confesiones quedarán grabadas en cintas como pruebas) y luego un escenario de 'oficina' desde el cual accederemos a las pistas, su análisis, la elaboración de informes y, además, a un grupo de expertos (llámalo pistas) que ofrecen facilidades cuando estés un poco perdido de por dónde van los tiros. Después de los consejos del profesional de la investigación, viene el nuestro: rastrea hasta el último rincón de los escenarios. Siempre existe una prueba incriminatoria.

› *Por Chema Antón*



CADA ANÁLISIS TIENE UN minijuego de habilidad asociado.

LA REGLA DE ORO DEL INVESTIGADOR ES RESPETAR LAS 3 P'S: PRUDENCIA, PACIENCIA Y PERSEVERANCIA



EL MENÚ ACCEDE A pistas, escenarios, testigos, emails y pistas.

'ES CRIMINALÍSTICA'

AUNQUE LA PALABRA 'criminología' suena mucho más redonda, el área de la investigación que está presente en el juego de 'Criminology' atiende más bien a la 'criminalística'.

LA CRIMINALÍSTICA ES la parte de la investigación que desarrolla (al menos en nuestro país) la Policía, ya que hablamos de delitos públicos. Dicho área de estudio está concretamente orientado a la acumulación y el examen de las pruebas que aclaran un crimen. La criminalística tienen la misión de tratar de evidenciar un delito y para ello se ayuda de la indagación de la autoría.

LA CRIMINOLOGÍA, POR su parte, se encarga de tratar de comprender científicamente un crimen a través del estudio de un delincuente y su víctima.

TRUCOS DE DETECTIVE PROFESIONAL



EL CRIMEN PERFECTO SÍ QUE ES POSIBLE

PACO IGLESIAS, VICEPRESIDENTE de la Asociación Profesional de Detectives Privados de España nos atendió para darnos una serie de claves indispensables que todo investigador tiene que tener en cuenta en el escenario de un crimen.

EL PRIMERO DE sus consejos fue asegurarnos que el 'crimen prefecto' sí es posible. Siempre que el criminal tenga suficientes conocimientos de criminología y criminalística, tendrá en cuenta qué pruebas no debe dejar. Si el delincuente tiene conocimiento policial, sabrá interpretar (y, por lo tanto, borrar) el rastro de sus pruebas. UN CRIMEN SIN pruebas es un crimen perfecto.

TODOS SOSPECHOSOS

EL INVESTIGADOR DEBE dudar siempre y tener en cuenta que cualquier persona involucrada en un escenario delictivo es sospechoso. Lo ideal es ir eliminando sospechosos de la escena del crimen mediante pruebas, coartadas y entrevistas personales que sirvan para que descartemos. Pregunta a todo el mundo.

PREGUNTA AL FORENSE

SI EXISTE UNA persona clave en un crimen, es el médico forense. De su examen del cuerpo inerte van a salir datos tan importantes como la fecha y hora del fallecimiento, modo del mismo, causa del fallecimiento y otra serie de datos que no sólo determinan la propia naturaleza del delito, sino que servirán para contrastarlo con todas las pruebas que se recojan del escenario del crimen. Es muy importante que ese diálogo entre el investigador y el médico forense se realice al principio de la investigación para que, con esos datos, el criminólogo pueda buscar/descartar al delincuente.





TENDRÁS QUE ESTRUJARTE EL coco, pero siempre hay solución para los delitos.

LOS VIAJES DE YOSHIRO

EL CREADOR FELIZ

El japonés recurre en sus bonitos juegos a situaciones y personajes extraños para plasmar sus deseos más profundos de felicidad.

YOSHIRO KIMURA (JAPÓN, 1972) ES UNO DE ESOS CREADORES ÚNICOS POR SU CONCEPCIÓN DEL JUEGO COMO UNA HERRAMIENTA PARA ALCANZAR LOS DESEOS. Nos entrevistamos con él durante el encuentro para universitarios organizado por Nintendo en Madrid (iDÉAME) y dejamos que nos asombre con su visión de la vida, los videojuegos y Nintendo.

› Señor Kimura, estamos en un encuentro de universitarios que quieren dedicarse a crear videojuegos, ¿cuál sería su principal consejo?

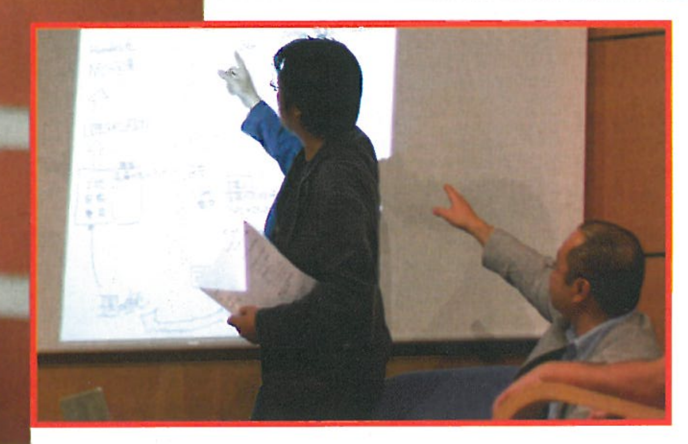
› Mi consejo es doble: cuidar a los amigos y no preocuparse por el dinero. Con tener lo suficiente para comer se puede salir adelante. Debemos preguntarnos qué hace falta para ser feliz. Yo siempre estoy pensando en diferentes tipos de felicidad. En *Chulip* la felicidad era conseguir un beso y en *Little King's Story* cada rey considera que la felicidad es una cosa. Mi intención es preguntar a los jugadores qué les hace a ellos ser felices. A los universitarios les diría que el dinero es importante, alimentarse es importante, pero los seres humanos no podemos vivir sólo con eso porque nos aburrimos. Si lo único que quieren es sacar dinero, hay otros trabajos mejores.

› Es inveitable pensar que para hacer juegos hace falta dinero, pero también una buena dosis de inspiración. ¿De dónde obtiene el señor Kimura su inspiración?

› La verdad es que no lo sé. Son momentos de relajación después de grandes esfuerzos. Después de ha-



LOS SERES HUMANOS NO PODEMOS VIVIR SÓLO POR DINERO PORQUE NOS ABURRIMOS



KIMURA MUESTRA DURANTE LAS conferencias de iDÉAME, cuál es su proceso creativo desde los bocetos originales al resultado final.

ber trabajado mucho y haber estado en una situación de mucho estrés, suele llegar una situación de relajación que, por lo general, viene acompañada de inspiración. Otra forma de inspiración es cuando salgo de viaje y estoy durante un buen tiempo en un país (y nos pone de ejemplo uno de sus viajes por África) en el que no puedo comunicarme. Esa incomunicación hace que a la vuelta a Japón, me sienta muy relajado y pueda expresar mis mejores ideas. Otra fuente de inspiración para mi es Suiza.

› ¿Se sirve de algo más? ¿elementos externos, otros juegos,...?

› Los juegos no me sirven mucho para crear otros juegos, aunque existen una serie de títulos que influyen a todas mis creaciones constantemente y que son los juegos clásicos, juegos de siempre como *Pac-Man* o *Tetris*. Son juegos que realmente me inspiran e influyen en mi. Pero sobre todo me influyen experiencias propias. Muchos de los personajes que aparecen en mis juegos, son personajes reales, gente a la que conozco o he visto alguna vez en algún viaje o que viven en mi mismo edificio. El borracho de *Little King's Story* o la chica que hablaba muchísimo de *Chulip*, son vecinos raros, gente que me gusta meter en mi juego y que están alrededor mía.

UNA SUPERNES EN EL MACHUPICHU HIZO QUE VOLVIESE A JAPÓN PARA CREAR VIDEOJUEGOS

› Y para hacer juegos tan bonitos como los suyos, ¿cuál es la clave principal?

› Los colores, los personajes, los edificios, la distorsión de la visión, los sombreros,... Por poner un ejemplo, en *Little King's Story*, los reyes misteriosos de cada país han exigido muchos bocetos. Cada rey tiene por lo menos diez bocetos, como mínimo. Dobrok, el rey borracho, salió a la primera. Sin embargo, el cazador exigió mucho trabajo. No te puedes imaginar la cantidad de bocetos que se hicieron.

› Ha dicho que siempre hay que tener un ojo en el futuro para saber qué juegos hacer de cara a dos o tres años. ¿En qué ideas se fija Kimura ahora?

› Me encanta mirar por el microscopio. Mi televisión puede conectarse al microscopio y lo que hago es poner diferentes cosas para ver cómo son. Una cana puede ser preciosa mirada en un microscopio. Me interesa mucho el universo y espacio tanto micro, como macro.

› Nintendo es casi 'patrimonio de la Humanidad' en entretenimiento, ¿qué significa Nintendo para el señor Kimura?

› Nintendo es muy importante. Desde mi infancia siempre me han gustado los videojuegos y los clásicos *Donkey Kong* y *Mario* fueron juegos con los que me crié. Además, sin Nintendo yo no estaría aquí. Después de una época de mucho trabajo decidí viajar a Perú, al monte Machupichu. Allí había un pequeño pueblo llamado Aguascalientes, donde había un campamento y un señor tenía una *Supernintendo*. Los niños hacían cola para jugar y les cobraba un céntimo. Cuando me fui de Japón, había decidido dejar el mundo de los juegos de lado. Sin embargo, aquella escena de los niños jugando a la *Supernintendo* en pleno Machupichu me emocionó y me hizo plantearme volver a crear videojuegos. Situaciones como esa explican la grandeza de Nintendo.

SUS JUEGOS

1997 Moon
PlayStation



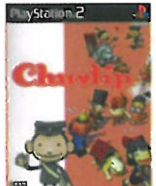
Comienza con un juego dentro del juego y cómo el 'prota' cae dentro de éste para participar en un RPG en 2D clásico lleno de 'Amor'.

2000 L.O.L
Dreamcast



Un juego con buena carga de rol en el que un alien llega a un planeta y trata de evolucionar. El título: Lack of Love (LOL).

2007 Chulip
PlayStation 2



Otro juego de rol, en esta ocasión eres un chavalín que quiere besar a una chica y para ello tendrá que besar a todo el pueblo en el que vive.



2009 Little King's Story
Wii



Con un diseño tan original y 'bonito' como los anteriores, estamos ante un juego que combina aventura, estrategia y algo de rol. Un *Pikmin* con muchos elementos de aventura. Explota las posibilidades de la cosola de Nintendo. Uno de los juegos del año.

UN JUEGO DE ALTOS VUELOS

La aviación está de enhorabuena. El lanzamiento del nuevo *IL 2 Sturmovik* es motivo de celebración para todos los aficionados a las alas.

El aeródromo de Cuatro Vientos es el más antiguo de España. Fundado en 1911, es uno de los grandes estandartes de la aviación nacional. Hasta allí se desplazó Marca Player con la intención de visitar la Fundación Infante de Orleans, organización sin ánimo de lucro destinada a la conservación de parte del patrimonio aeronáutico español. Queríamos comprobar de primera mano la aceptación que tendría la última edición del mítico simulador para PC (por primera vez adaptado a consolas), *IL 2 Sturmovik: Birds of Prey*, entre los verdaderos entendidos del mundo de la aviación militar. Rodeados de un número considerable de aviones antiguos y varias piezas de gran valor histórico hablamos con Pedro Valle, uno de los máximos responsables de la fundación, sobre aviones, videojuegos y la relación entre ambos. Declarado como un auténtico seguidor de la saga *IL 2 Sturmovik*, Pedro hizo de perfecto anfitrión y nos mostró todas las joyas que atesora en el museo, mostrándose como una auténtica enciclopedia andante de la aviación. Posteriormente, llegó el momento de poner en marcha el juego y la expresión de los responsables de la organización, los mecánicos que por allí se encontraban fue para no perdérsela. La calidad de imagen que la adaptación a consolas ha dado a este título fue el principal motivo de admiración general. Todo esto tiraba por tierra las críticas recibidas en Digital Bros, distribuidora de la entrega, sobre la conveniencia de la llegada a PS3 y Xbox 360 de la saga. El resto fue como cabía esperar. El mando no paró de pasar de unas manos a otras y todos, expertos o no, se mostraron entusiasmados con él. Como reza nuestro titular, es un juego de altos vuelos.

EL ATERRIZAJE DE LA SAGA EN PS3 Y XBOX 360 HA SIDO UN ÉXITO



LA PALABRA DEL EXPERTO

PEDRO VALLE TOMA LOS MANDOS

Era uno de los momentos más esperados. A nosotros el juego nos gustó mucho cuando tuvimos la oportunidad de probarlo pero estábamos ansiosos por conocer la opinión de un verdadero experto en aviones. Al principio Pedro pasó bastantes minutos disfrutando de las mejoras gráficas que ofrece esta entrega. Como el mismo dice: "Cuando jugaba a *IL 2* en el ordenador pasaba mucho tiempo únicamente observando los aviones durante el vuelo pero nunca he visto algo parecido a esto, son autenticas maquetas".

Poco después llego la experiencia a los mandos. Nuestro protagonista aseguró que las reacciones de los aviones son muy fieles a su comportamiento habitual, haciendo especial incapie en que se trata de aviones antiguos, no los grandes aparatos que hay ahora. Una reacción más que satisfactoria que nos demuestra que el juego convence a expertos y a los que no lo somos tanto.

FUNDACIÓN INFANTE DE ORLEANS

LA CUNA DE LA AVIACIÓN ESPAÑOLA

La Fundación Infante de Orleans en la organización, fundada en 1984, destinada al mantenimiento y conservación de aviones históricos en vuelo. Encargados de mantener en perfectas condiciones los más de 23 aviones con los que cuentan y adquirir nuevas piezas con las que mejorar la colección, la fundación ha sido merecedora del Diploma de Honor de la Federación Aeronáutica Internacional. Además, entre las 23 piezas únicas encontrarás el avión que da nombre a la saga, el mítico IL 2 Sturmovik ruso. Si quieres acercarte a conocerles puedes visitar su exposición o bien acudir el primer domingo de cada mes, por la mañana, a las exhibiciones organizadas en el aeródromo de Cuatro Vientos. Si además quieres convertirte en socio protector de la fundación o conocer más detalles visita ***www.fio.es***.

5549 MARCA PLAYER DIRECTO



A partir de ahora el número de teléfono 5549 es el teléfono para concursar en todas las promociones de Marca Player. (Coste del SMS: 1,2 euros + IVA).
Los nombres de los ganadores no se publicarán en Marca Player; se contactará con los ganadores de manera privada a través de su número de teléfono; el envío de los regalos se realizará por correo ordinario (excepto mercancía de gran valor como videoconsolas, etc.) El envío de los premios sólo se realizará una vez. Si los envíos son devueltos no volverán a enviarse.

XBOX 360

MP ODST

¡PACKS HALO 3 ODST!

› Por cortesía de Microsoft y para celebrar el lanzamiento del nuevo título de Bungie, sorteamos unos packs exclusivos de HALO 3 ODST. Tenemos para ti **1 XBOX 360 ESPECIAL HALO 3 ODST, juegos HALO 3 ODST EDICIÓN ESPECIAL CON GAMEPAD y TARJETAS 1 AÑO DE XBOX LIVE**. ¡PARTICIPA!
¿Lo quieres?, pues envía un SMS con el texto MP ODST al 5549. ¡Mucha suerte!



DS

5 COPIAS DE SHERLOCK HOLMES

MP SH

› Gana una copia de Sherlock Holmes y el Misterio de la Momia. Manda MP SH al 5549.



WII

5 COPIAS DE GRAND SLAM TENNIS + WII MOTION PLUS

MP SLAM

› Sorteamos cinco copias de gran Slam Tennis con Wii Motion Plus. Envía MP SLAM al 5549.



XBOX LIVE

MP WORMS

REGALAMOS 40 CÓDIGOS DE DESCARGA DE WORMS 2: ARMAGEDDON

› Worms 2: Armageddon, el regreso de todo un clásico a Xbox Live. ¿Quieres enfrentarte a tiro limpio con los gusanos más deslenguados del mundo de los videojuegos?, ¿y hacerlo con las armas más destructivas y desternillantes que nunca hayas visto?
Tenemos 40 códigos de descarga para que puedas bajar gratis el título de Xbox Live. Si quieres llevarte uno de estos códigos manda un SMS con el texto MP WORMS al 5549. ¡Mucha suerte!







XBOX LIVE

MP DRAK

17 CÓDIGOS JUEGOS BAJO DEMANDA

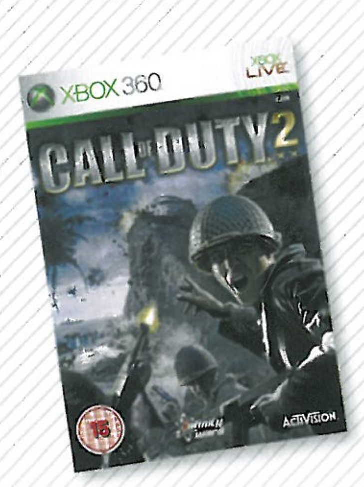
› Microsoft regala a 17 de nuestros lectores un código de descarga de su nuevo servicio 'Juegos Bajo Demanda' (Games on Demand) de Xbox Live. Con este nuevo servicio, se pueden descargar juegos completos del catálogo de Xbox 360. Tenemos 5 códigos para 'Call of Duty 2', 5 códigos para The Elder Scrolls IV: Oblivion' y 7 códigos para 'Need for Speed: Carbono', seguro que te apetece tenerlos todos.
Para participar en el sorteo de estos códigos envía un SMS al 5549 con el texto MP GOD (espacio + el nombre del juego que quieres de entre estos tres).

PC / XBOX 360

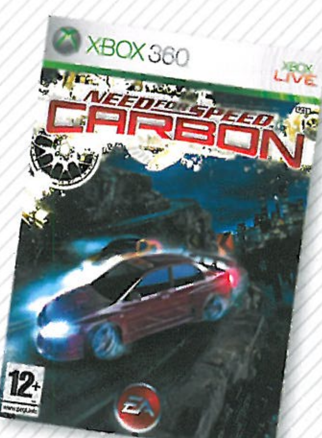
E-MAIL

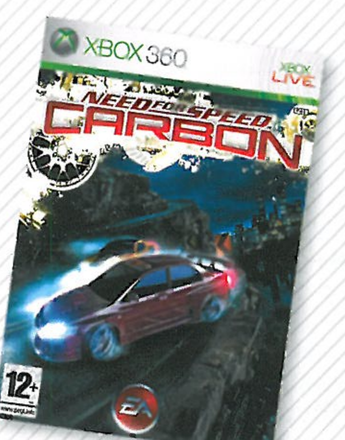
10 COPIAS DE DIVINITY II: EGO DRACONIS

› Entra en *SoopBook.com*, date de alta como usuario y envía tu capítulo para participar en el libro cooperativo *'Yo, dragón'* inspirado en el juego *Divinity II* (hay un montión de premios). Después envíanos una copia del capitulo a *pc@marcaplayer.es* con tu nombre de usuario de SoopBook. Tenemos 10 copias del juego para los que participéis (podéis elegir entre PC y Xbox 360).
Más información en la página 60.











COPA BURGUER KING-EQUIPO PRO MARCA PLAYER

¡TODOS A CINEGAMES!

Otro mes más nos juntamos durante la tarde del 30 de Julio para competir y disfrutar de nuestros juegos favoritos. Además, este mes, más y mejores premios que nunca. No pierdas la oportunidad de demostrar a tus amigos tus habilidades como jugón.



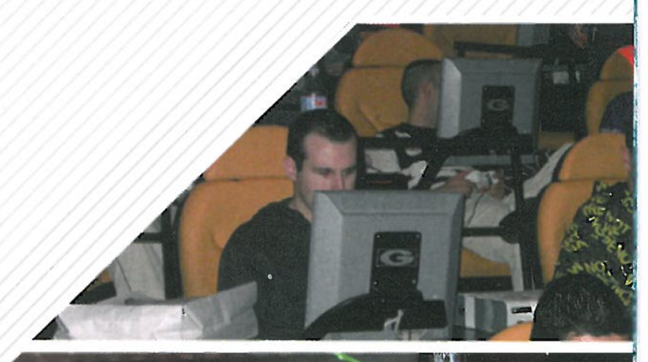
La última edición no defraudó. La sexta cita de los campeonatos patrocinados por Burger King, Microsoft, Asus, Konami, CineGames, Rip Curl, Ardistel y Marca Player fue un rotundo éxito. Y es que cientos de amigos y amigas de la revista se acercaron a jugar los campeonatos de la PES Liga 2009, el campeonato multijugador de ASUS de Trackmanía y la competición FIFA 2009. En la próxima cita repetiremos PES 09 y campeonato en PCs Asus de STARCRAFT y WARCRAFT III ... y más sorpresas.

Ahora llega, en breve, una nueva oportunidad de vivir una experiencia puntera a nivel mundial, en cuanto a entretenimiento se refiere.

A la pantalla gigante se le unen efectos especiales de luz y sonido, niebla... y muy pronto hasta olores. Respirar el humo de los casquillos vacíos mientras juegas a tu shooter favorito, oler la goma quemada mientras derrapas con tu nuevo coche tuneado, o sentir las explosiones gracias al force feedback de los asientos, hará seguro que experimentes los videojuegos como nunca la habías hecho en tu vida entera, ya sea la virtual o la real.

Desde Marca Player queremos que podáis disfrutar de los videojuegos de esta forma tan especial y divertida.

Este mes de agosto os damos, y nos tomamos, vacaciones. Así que no habrá evento 8avisa a tus amigos que no se enteren), que el evento de agosto se pasa a septiembre, mes donde tendrán lugar 2 citas. Una de ellas la gran final de la Copa Burger King de PES 2009.
Así que prepárate para el día 10 de septiembre, desde las 17:00 de la tarde hasta las 22.00 horas, regresa esta aventura. En el Centro Comercial Isla Azul de Madrid, cuando tendrá lugar la 1ª cita de septiembre.



¿DÓNDE?

EN EL **CC. ISLA AZUL**, MADRID,
DE **17:00 A 22:00**

C/ Calderilla, 1. 28054 Madrid
• Teléfono: 91 511 46 80 • e-Mail: *info@islazul.com*

¿CÓMO PARTICIPAR?

ENVÍA UN MAIL A:
INFO@MARCAPLAYER.ES

Recuerda que puedes pasarte durante toda la tarde, estaremos hasta las 22:00 de la noche esperándoos.

MÁS INFORMACIÓN EN NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK Y EN EL BLOG WWW.MARCA.COM/BLOGS/MARCAPLAYERDIRECTO/







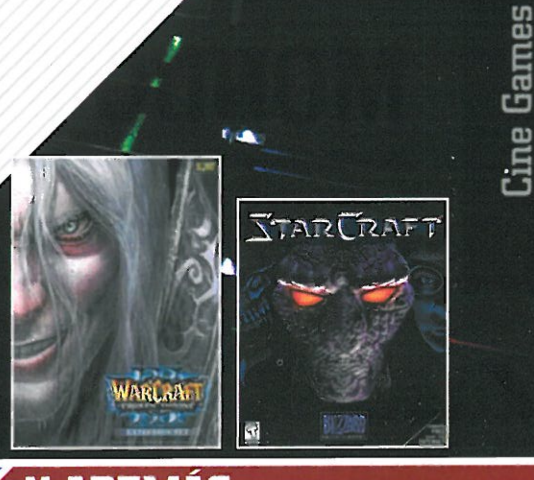










ESTAMOS EN facebook.

ASÍ QUE NO TE OLVIDES DE AÑADIRNOS COMO AMIGO Y APUNTARTE A NUESTROS GRUPOS. TENDRÁS ACCESO PRIVILEGIADO A LOS CAMPEONATOS, SORTEOS, INFORMACIÓN Y ¡MUCHO MÁS!

Y ADEMÁS...

LA PRIMERA CITA DE SEPTIEMBRE, CAMPEONATOS DE STARCRAFT Y WARCRAFT III

GANADORES MAYO

PRO EVOLUTION

CAMPEÓN: **Diego Torres**
SUBCAMPEÓN: **Antonio Sanchez**
3er CLASIFICADO: **Adrian Viana**

FIFA

CAMPEÓN: **Diego Torres**
SUBCAMPEÓN: **Diego Rivas**
3er CLASIFICADO: **Oscar Rodriguez**

Multijugador TRACKMANÍA

CAMPEÓN: **Alejandro Pardo**
SUBCAMPEÓN: **Carlos Sevilla**
3er CLASIFICADO: **Roberto Barroso**

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué un juego de PSP protagonizado por un pingüino con mil vidas no puede ser malo ni queriendo.

Bobby Kotick, CEO de Activision: Si por mí fuera subiría el precio de todos los juegos". Un hombre de ética férrea.



JOHN TONES
El responsable de todo esto

JUEGOS AL LÍMITE

"Les Jeux et les Hommes" es el nombre del estudio sobre los juegos y los jugadores que el intelectual francés Roger Caillois escribió en 1961. Su contenido sigue vigente, y la clasificación en cuatro tipos que Caillois hizo de los juegos es perfectamente aplicable a los videojuegos. El cuarto de estos tipos se llama Ilinx (o Vértigo) y define a aquellos que, frente a los que consisten en interpretar un papel o tienen mecánicas de suerte o estrategia, lo que quieren es producir una sensación en el espectador. Caillois menciona un entretenimiento tan infantil como dar vueltas sobre uno mismo hasta caer redondo, pero por desgracia hay pocos videojuegos que busquen una sensación equivalente: la avalancha de sensaciones que sobrecarga la percepción del jugador.

La mayoría de los videojuegos actuales quieren contar una historia, sumergir al jugador en mundos ficticios. Una opción respetable, pero no la única, y es por eso que los viejos del lugar miramos con nostalgia a los juegos antiguos, cuando daba igual qué demonios fuera exactamente Pac-Man o por qué el mono gigante había raptado a la novia del fontanero: lo importante era la emoción de la caza y la huida. Actualmente, solo juegos de velocidad extrema (pienso en Wipeout y Burnout) y momentos afortunados de algunos juegos de acción (los más intuitivos y enloquecidos de Bionic Commando, por ejemplo) intentan abusar de los sentidos del jugador como un alucinógeno virtual. Lo cual demuestra, una vez más, que no es que esté todo inventado: es que nos conformamos con poco.

SENTIDO Y SENSIBILIDAD

OJALÁ TODAS LAS ADAPTACIONES FUERAN COMO GHOSTBUSTERS

Siempre se han considerado las adaptaciones de películas a videojuegos como la Peste Negra que a todos repele. Y con razón.

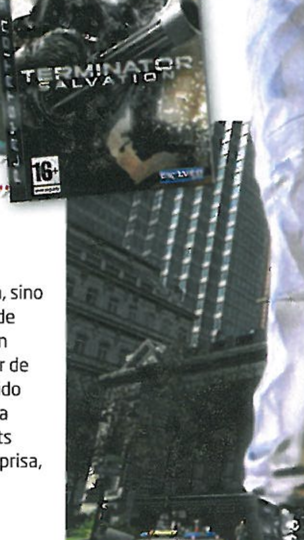
Desde el principio de los tiempos, la maldición de las adaptaciones ha planeado sobre los videojuegos. No sólo de películas, sino de hermanos mayores como las máquinas recreativas: todo el mundo recuerda el "E.T. the Extraterrestrial" para Atari 2600 como un horror pixelado, pero es que la adaptación de "Pac-Man" para la misma consola no le va a la zaga. Son intentos de ajustarse a argumentos, apariencias, mecánicas que no es que le vengan grandes a los juegos domésticos: es que tienen otra naturaleza. No es de extrañar la mala fama de las adaptaciones: son una mala idea desde su misma línea de salida.
Sin embargo, hay excepciones. Posiblemente, una de las primeras veces en las que Terminal Reality se dio cuenta de que tenía algo especial entre manos mientras desarrollaba el videojuego de Los Cazafantasmas fue cuando invitó a un puñado de periodistas de varios países a que lo vieran. Este humilde cronista tuvo la suerte de estar allí, y si asombroso fue ver el respeto con el que estaban haciendo el trabajo, más asombroso fue ver las caras que ponían cuando los periodistas, la mayoría fans de las películas, hacíamos preguntas extremadamente peliagudas sobre las referencias que incluiría el juego. Terminal Reality han decidido estar a la altura de esas expectativas y han creado un juego que, sí, parte de una franquicia establecida para exprimir unos cuantos



Y POR OTRA PARTE...

LOS SUBPRODUCTOS DE RIGOR

Ghostbusters no es una tendencia, sino una excepción. Las adaptaciones de películas de éxito siguen siendo un nicho de mercado lucrativo a pesar de los costes. El último desastre ha sido Terminator Salvation, adaptando la poco sustanciosa película de robots asesinos del futuro. Hecho a toda prisa, repetitivo, breve y sin chicha...



Grandes Diseños Vomitivos del Videojuego: alopécicos con capuchica



millones de dólares, pero lo hace desde la devoción por la fuente original.

Y así, ***Los Cazafantasmas – El Videojuego*** no se limita a reutilizar la banda sonora y el logo, sino que introduce referencias a personajes secundarios de las películas y las series de animación, cierra tramas que habían quedado abiertas durante décadas y proporciona una avalancha de guiños muy, muy retorcidos para los fans, especialmente en la zona del cuartel general. Si todo se hiciera con tanto mimo, otro gallo nos cantaría. ■

LUCHA-FICCIÓN EN DS

LIBROJUEGOS DENTRO DE VIDEOJUEGOS

Antes de que alguien lance en nuestro país este juego sin hacer mención de su procedencia, recordad que primero lo leísteis en Mondo Píxel. *Fighting Fantasy – The Warlock of the Firetop Mountain* es el primer libro de la colección aquí conocida como Lucha-Ficción, y que se tituló El Hechicero de la Montaña de Fuego. Quizás algún día hablemos de sus autores, Steve Jackson e Ian Livingstone, pero quedaos con que para muchos treintañeros esta versión simplificada del mítico D&D fue el primer contacto con cualquier forma de ficción interactiva. Ahora llega para DS y por mis ancestros que volveré a rebanar el gaznate de ese hechicero.

EL FUTURO, EN LA NUBE

SE ACABÓ LA CAJAZA DE PLÁSTICO

Comienza el testeo estadounidense de OnLive, con vistas a estrenarlo en Navidad. Ya sabéis: un superordenador centralizando y ejecutando un juego que no tienes que instalar en el tuyo y que recibes en tu pantalla gracias a Internet. No hay soporte físico. Suelo ser excéptico con todo lo que pretende revolucionar un medio, pero mi vacuna contra la incredulidad tiene un nombre: Spotify. Tengo más música que nunca, legalmente y ocupando cero megas en mi disco duro. Jóvenes, dentro de un lustro hablamos. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diaro videolúdico en formato telegráfico.



MAD WORLD WII

HEMOGLOBINA BLANQUINEGRA

Uno de los últimos juegos que realmente me interesaron de Wii es este brutal tebeo ultraviolento, rebosante de buen humor y mecánica de la vieja escuela.

DEMENTIUM DS

SURVIVAL HORROR PORTÁTIL

A pesar de sus problemas, una rareza que merece ser reivindicada por su atrevida propuesta y sus interesantes resultados. Sí a los manicomios portátiles.



EVERYDAY SHOOTER PS

PUNTERÍA FINA Y ABSTRACCIÓN PURA

Ahora que está poco menos que saldado en la plataforma Steam en su versión PC, recupero uno de mis juegos favoritos de la Playstation Store. Exigente, rarísimo y cautivador.

INSIDE OUTING C64

Desempolvo esta extraña videoaventura de ladrones y casas enormes y su hipnótica experimentación primitiva con las 3D (Commodore 64). Ya he olvidado dónde estaban los diamantes.

DUNGEONS PC

Enloquecido y algo perverso plataformas en flash que presenta a los encuerados Sadie & Max moviéndose por tortuosas mazmorras de dolor. Ojo a los power-ups. Juégalo en *games.adultswim.com*

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



BIONIC COMMANDO DESARMADO

Me conecto a Bionic Commando Rearmed en Xbox 360 para padecer la habitual masacre rápida a manos de ese ejército de soldaditos en 2D que ni tienen consideración por los abuelos ni la conocerán nunca, para toparme con una actualización que acepto sin pensar. El resultado: en el nivel medio de dificultad, paso de tener un número limitado de vidas a tener vidas infinitas. Entiendo que la industria es distinta ahora que hace unos años, y que los juegos tienen que masajear a sus jugadores, que tienen unas capacidades y unas exigencias muy distintas a hace dos décadas. Pero Capcom, demonios... ¿de qué sirve currarse un juegazo old-school de dificultad enloquecida y sabor a recreativa vetusta si luego vas a masajearle el lomo a los niños que no han visto en su vida una pantalla de Game Over? Sigh.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

JACKO MUERTO, JACKO PUESTO

Parece que las copias de Moonwalker para Megadrive y Master System están alcanzando precios astronómicos en e-bay. Esperad un año. Volverán a estar tiradas (de precio).

REMAKE DEL MES

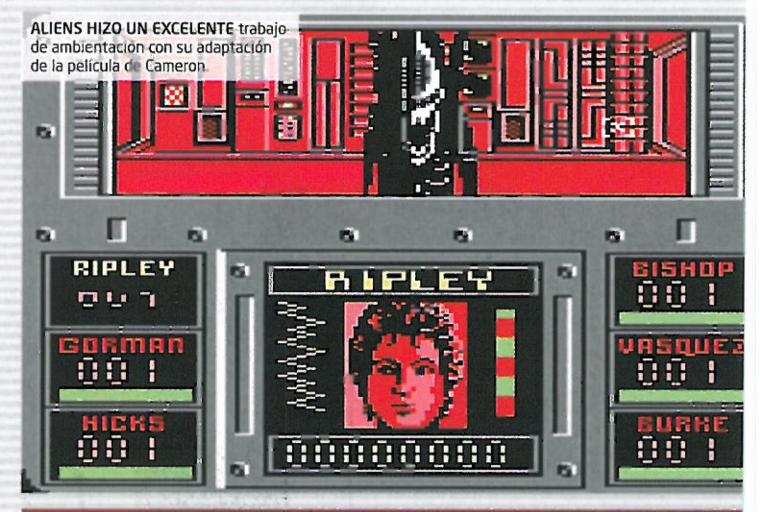
El mítico Kung Fu Master recibe un sangriento, contundente y muy respetuoso remake-secuela con Kung Fu II. Descárgalo en www.thegamespage.com

TERROR PRIMIGENIO

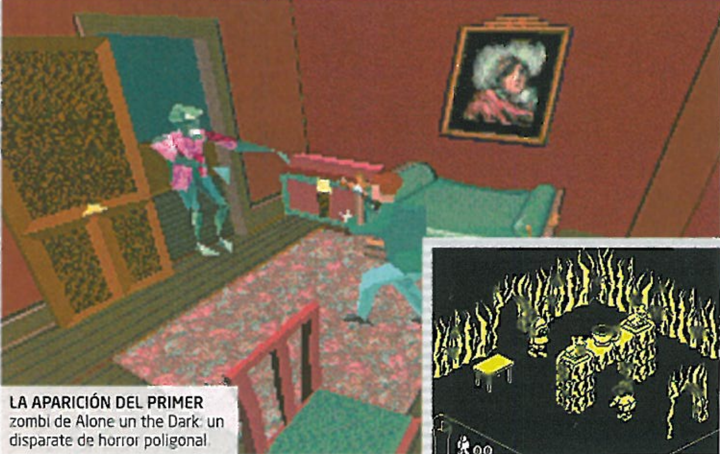
HORROR BAJO MÍNIMOS

Cuando se trata de producir inquietud y horror, no siempre unos gráficos fotorrealistas son la única opción..

Es cierto: los juegos de temática terrorífica de los tiempos de los 8 bits no poseen la trabajada imaginería del horror de un *Silent Hill* o un *Clock Tower*, pero en los mejores casos, son sencillas y contundentes observaciones, desnudas de todo adorno argumental, acerca de qué nos da miedo y por qué. Por ejemplo: en Aliens, la adaptación de la película de James Cameron, no hay banda sonora, tan solo el silencio sepulcral de la nave y el insistente zumbido del detector de movimiento cuando hay un alienígena cerca. Eso y la necesidad de ir cambiando de personajes, de uno en uno cuando sus constantes vitales se disparan, construye una atmósfera de paranoia reducida a la mínima esencia: soledad absoluta a excepción de la muerte y sonidos amenazantes. Otro ejemplo: en *Knight Lore*, una aventura no terrorífica, pero sí con un protagonista licántropo, la animación de la transformación en lobo es tan brusca y limitada, el sonido que le acompaña tan crudo y el minúsculo gráfico de la bestia tan esquemático, que sumado al grafismo esencialista del juego proporciona una inquietud considerable. Así son los juegos de terror antiguos: ahorrando recursos gráficos, maximizando la capacidad desasosegante de las bandas sonoras minimales y el ruidismo, no es que sean más o menos terroríficos que los cuentos de horror interactivos de hoy. Es la esencia del miedo.

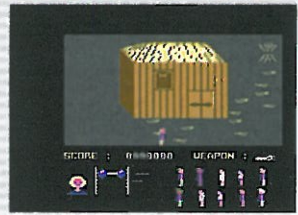


ALIENS HIZO UN EXCELENTE trabajo de ambientación con su adaptación de la película de Cameron.



LA APARICIÓN DEL PRIMER zombi de Alone un the Dark: un disparate de horror poligonal.





LAS MUTACIONES DE KNIGHT Lore, las mazmorras de Chiller y los descampados de Friday the 13th.



PIXELAZO SANGRIENTO

En los tiempos de la limitación extrema de memoria, la digitalización rupestre de imágenes de horror podía ser sumamente efectiva e inquietante.

Tarjetas gráficas ASUS FORMULA

Con una disipación térmica un 33% superior para llegar el primero a la meta



¡Un 33% menos de temperatura!

El margen de una victoria en Fórmula 1 se mide en milisegundos, una diferencia a menudo marcada por la atención a los pequeños detalles. Los ingenieros de ASUS han tenido muy en cuenta este concepto a la hora de diseñar la serie de tarjetas gráficas ASUS FORMULA, disponible en los modelos EAH4890 y EAH4770. El disipador térmico inspirado en el chasis de un monoplaza, disipa un 33% más de temperatura que otros diseños de referencia. La cubierta aerodinámica genera un flujo de ventilación centralizado que minimiza las interferencias entre el aire caliente y el frío e incrementa el volumen total de aire en un 7%. Estas gráficas, además, incluyen la tecnología de ASUS Micro Surface Treatment, compuesta por una rejilla de disipación en aluminio de alta densidad, antioxidante y con unas cavidades hemisféricas que aumentan la superficie de intercambio de temperatura, otorgando una disipación un 14% superior que la de los disipadores de referencia. Por último, el ventilador está acabado en un material resistente al polvo que asegura la máxima eficiencia y prolonga la vida útil hasta 10.000h, un 25% más que los modelos de referencia.

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen

ASSASSIN´S CREED 2

VUELVE EL ASESINO

El renacimiento italiano, cuna de nuestra evolución, sirve de escenario perfecto para Ezio y su venganza personal. Te traemos nuevos detalles en rigurosa exclusiva.

Ezio es el nuevo protagonista de *Assassins Creed*. Un antiguo niño rico traicinado por los estratos sociales más nobles. Lejos de echarse a llorar, clamando al cielo por su mala suerte, decide tomarse la justicia por su mano. Su venganza será terrible, aún a pesar de que viva en el 'ñoño' renacentismo italiano.

Su historia comienza en Florencia, cuna de la explosión cultural del siglo XIV. Allí visitaremos una reinterpretación de la ciudad en la que no quedará ningún lugar emblemático sin su correspondiente reproducción. Es el caso de la Santa Maria del Fiore, la Santa Croce o el Palazzo Vecchio. Pero del mismo modo que en la primera entrega teníamos varias ciudades, aquí podremos visitar también un gran número de localidades de todos los tipos. Así visitaremos la ya anunciada Venecia, con Leonardo Da Vinci como morador de lujo. Pero también pasearemos por lugares menos conocidos de la geografía transalpina como como pueden ser los idílicos parajes de la Toscana, con la ciudad de San Gimignano y sus montañas de fondo. o los humedales al este de Florencia con la ciudad de Forli como principal reclamo de la zona.

Para ir de un lugar a otro nos serviremos de caballos e incluso carromatos. En el caso de estos segundos podremos realizar pequeños trabajos llevando a gente de un punto a otro mientras soportamos las embestidas de los bandidos que nos asalten. Hay que tener en cuenta que esta vez los caminos no son simplemente las líneas que unen las ciudades, sino puntos importantes de la trama en los que podremos encontrarnos con personajes importantes y misiones de todo tipo. Por tanto estos paseos dejarán de ser una carga y contribuirán de alguna manera a aumentar nuestros ingresos en *Assassins Creed 2*.

Y es que la economía es otro de los factores con los que vamos a tener que lidiar. Ya no sólo exploraremos las ciudades y realizaremos misiones secundarias por descubrir nuevos parajes o desbloquear logros. Ahora encontraremos dinero. Este nos servirá para comprar nuevas armas, ganarnos el favor de las facciones neutrales, personalizar nuestra armadura con nuevas piezas y colores... Incluso podremos pagar a un médico para que nos cure cuando estemos malheridos. Por supuesto, estos galenos también tienen su lado oscuro, ya que serán ellos los que nos vendan el veneno para nuestras dagas envene- »

La ficha

Assassin´s Creed 2

Desarrolladora: Ubi Soft Montreal
Editora: Ubi Soft
Lanzamiento: Octubre



Plataformas



Voces  **Textos** 

ESPERAMOS MUCHO DEL doblaje de este juego

PEGI





www.pegi.info

En la red

Página web: *http://assassinscreed.uk.ubi.com*

También en PSP

ASSASSIN´S CREED: BLOODLINES es la versión para la consola portátil de Sony. Nos pone de nuevo en la piel de Altair en una una aventura que tiene lugar en Chipre. Su argumento esta a medio camino entra la primera y segunda entregas y promete gran cantidad de situaciones novedosas.


LOS MODOS DE ASESINATO también han evolucionado.

EL RENACIMIENTO COMO NUNCA LO HABÍAMOS VISTO





La edición limitada

RESERVA SÓLO PARA COLECCIONISTAS

La Black Edition de ***Assassins Creed 2*** va a ser toda una 'golosina' para los fans de la saga y del coleccionismo en general. Incluye además del juego, una figura de Ezio ataviado de la capa de Maestro asesino que aparece en las partes finales del juego. También incluirá el acceso a tres zonas exclusivas para los poseedores de esta versión: Palacio de los Médicis en Florencia, Santa María Dei Frari en Venecia y el arsenal del puerto de Venecia. Para finalizar encontraremos un libro de artes y la banda sonora del juego dentro del pack.

EL RENDIMIENTO GRÁFICO SIGUE siendo espectacular.

COMO ALTAIR, EZIO SERÁ un genio a la hora de realizar piruetas.

PODREMOS ENTRAR DENTRO DE ALGUNOS DE LOS EDIFICIO MÁS EMBLEMÁTICOS DE RENACIMIENTO

nadas. Se trata de dos cuchillas que únicamente podemos usar cuando somos sigilisosos y que provocan la muerte al objetivo que toquen (no sin antes dejarles en un estado de confusión que hará que ataquen a quien quiera que esté a su alrededor). Este arma se une al humo, las dobles espadas, la pistola, el ala delta que nos servirá para planear... Todas ellos inventos salidos de la mente del genial Leonardo Da Vinci.

Evolución técnica

Los dos años pasados desde el lanzamiento del primer juego de la saga han obligado al equipo de desarrollo a evolucionar el motor gráfico que usaran en su momento, Anvil. Aunque el aspecto general del juego es muy similar, se han añadido nuevos detalles que hacen que estemos ante uno de los títulos más espectaculares de la temporada. Nos referimos a detalles como el ciclo día-noche, la mayor distancia de escenarios o la inclusión de la tecnología de vegetación usada en el excelente *Far Cry 2*.

Pero no contentos con esto, también se ha mejorado la IA de los personajes no jugables a todos los niveles. Ya dijimos hace unos meses que la intención principal era hacer que las multitudes se comportaran de una manera lo más cercana a la realidad posible. Además, también han creado un sistema para que el enemigo nos pueda perseguir mientras escalamos los tejados haciendo Parkour. Se acabó eso de empezar a escalar y perder de vista al enemigo.

Pero por encima de todo esto, el detalle que más nos ha cautivado ha sido el de poder entrar dentro de las localizaciones más importantes del juego para explorar sus interiores, modelados con todo lujo de detalles. Esto servirá para enfrentarnos a distintos retos acrobáticos, puzzles y momentos de sigilo, que nos recompensarán con nuevos objetos o detalles de la historia de los templarios.

Por lo que sé los chicos de UbiSoft Montreal están tratando de pulir todos esos pequeños fallos que tuvo la primera parte. Si lo consiguen será obra maestra.

› *Por Juan "Xcast" García*



PRO EVOLUTION SOCCER 2010

LISTO PARA LA GRAN FINAL

EA Sports ya ha mostrado sus cartas; ahora es el turno de Konami y su PES. Nuestras primeras sensaciones, sobre todo las visuales, nos dicen que estamos ante un juego totalmente nuevo que busca redimirse de sus pecados cometidos el pasado año.

Si el mes pasado os contábamos las excelencias de la nueva entrega de *FIFA*, ahora le toca el turno a *Pro EVolution Soccer*. Tras unos inicios complicados en la actual generación, parece que Konami ha encontrado al fin el rumbo adecuado por el que encauzar su saga deportiva más laureada sin perder ese espíritu que siempre ha caracterizado a *Pro Evolution Soccer*.

En esta ocasión, Konami y el PES Team han prestado especial atención al apartado gráfico del juego, que ha sufrido una grandísima evolución con respecto a la anterior entrega. Desde el primer partido descubrirás las novedades en su motor gráfico: la presentación de los equipos te dejará ver la grandísima calidad con la que han sido recreadas las caras de los jugadores y desde la primera jugada comprobarás que la suavidad de movimientos y la estabilidad es constante en el juego, independientemente de la situación en la que se encuentre el partido; ¿recordáis aquellas ralentizaciones que había cuando se juntaban muchos jugadores en el área? Pues eso se ha acabado.

Cuando la cámara se acerca a los jugadores podrás verles gesticular de forma



PES 2010 MEJORA SU JUGABILIDAD SIN SACRIFICAR SU CARACTERÍSTICO ESTILO

Novedades en su jugabilidad

MÁS REAL QUE NUNCA

Conservando el sistema de control y la jugabilidad que ha convertido a la saga en un auténtico referente del género, Konami ha retocado algún que otro elemento para acercar los partidos de PES2010 a la realidad. El desarrollo de los partidos se ha ralentizado, la conducción del balón es más exigente (ya no estará "mágicamente" pegado a los pies), habrá que orientar mejor los pases y necesitarás tiempo y colocación para poner el balón en la escuadra.



LA CONDUCCIÓN DEL BALÓN se hace más realista si cabe.



TENDRÁS QUE ECHARLE HORAS para controlar centros y tiros.

realista, siempre acorde con la acción que estén realizando, y las equipaciones adoptarán diferentes pliegues que nada tienen que ver con las "arrugas automáticas" de *PES 2009*. Incluso el viento y la lluvia afectarán el movimiento de la ropa de los jugadores.

Y es que los efectos climáticos también serán representados con gran realismo, sobre todo en lo que concierne a la jugabilidad de *PES 2010*. El comportamiento del balón será muy diferente dependiendo de la climatología... aunque no serán esas las únicas novedades jugables. Para hacer más realista el desarrollo de los partidos, el ritmo de juego se ha ralentizado, ajustando el "timing" de numerosas acciones y lances del juego. Por ejemplo, para preparar un buen disparo a puerta (ajustado a la escuadra o pegado al palo) necesitarás más tiempo y, si quieres que entre en la portería, más te vale librarte de los empujones de los defensas. Los regates y recortes imposibles se han reservado solo a los "cracks" como Cristiano Ronaldo o Leo Messi; ahora vas a tener difícil librarte de un férreo marcaje con el regate típico que te dejaría el camino libre en PES2009. Los amagos de tiro o pase se mantienen, pero su animación apenas interrumpirá la carrera de nuestro jugador, aunque bien ajustados dispararán los reflejos de porteros y defensas.

Si en anteriores entregas era fácil mover el balón al primer toque entre varios jugadores, en PES2010 influirá muchísimo la posición en la que se encuentre cada jugador, la recepción que haga... si no orientas bien los pases, es fácil hacer una mala entrega o, directamente, quedarte corto en el pase. En su esfuerzo por hacer el desarrollo de los partidos más realista, se han reducido drásticamente los pases de tacón y los controles imposibles de "pedradas" lanzadas desde varios metros, que acabarán fuera de banda o en los pies del contrario tras golpear en el pecho de nuestro jugador. En resumen, *PES 2010* mantiene la jugabilidad que ha hecho»

EL DESARROLLO MÁS PAUSADO DE LOS PARTIDOS LE DA UN MAYOR REALISMO



La ficha

PES 2010

Desarrolladora: PES Team
Editora: Konami
Lanzamiento: 15 de octubre

Plataformas

Idiomas

Voces — Textos

MALDINI REGRESA EN esta nueva entrega de PES

PEGI

7+

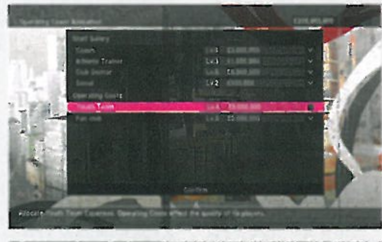
www.pegi.info

Otras versiones

AUNQUE POR AHORA solo hemos podido analizar las versiones de PS3 y Xbox360, el juego también estará disponible para PS2, PC, Wii y PSP, al igual que la anterior entrega. El mes que viene os ofreceremos un avance de las demás versiones de Pro Evolution Soccer 2010.









La nueva Liga Máster

KONAMI REINVENTA EL MAYOR RECLAMO DE PES

Si hay algo de PES que nadie ha conseguido superar aún es su Liga Máster. Para esta nueva entrega, Konami ha incluido una buena cantidad de novedades que hacen el mencionado modo aún más divertido y completo que en anteriores entregas.

Para empezar, en PES2010 desparece la opción de comenzar la liga con el equipo "débil"; ahora jugarás directamente con el equipo titular, pero tendrás a todos los jugadores clásicos de la Liga Máster en el equipo filial (Castolo, Minanda, etc). Uno de los nuevos objetivos será el de administrar correctamente los presupuestos entre el equipo filial, los fichajes, el club de fans, los sueldos del primer equipo... Podrás negociar directamente los fichajes o permitir al ojeador que lo haga (previa selección de ciertos parámetros), adquirir nuevas habilidades específicas para cada jugador, divididas en una especie de naipes, previo pago de diferentes cantidades de dinero, entrenar cada característica de cada uno de los miembros del equipo de forma individual, etc... Sin ninguna duda, lo mejor de la saga será muchísimo mejor en PES2010.



EL APARTADO GRÁFICO HA SIDO MUY MEJORADO CON RESPECTO A PES2009

Opciones de juego en red

DESPÍDETE AL FIN DEL KONAMI-ID

A sabiendas de que las posibilidades on-line nunca han sido el fuerte de Pro Evolution Soccer, Konami ha incluido nuevas opciones de juego en red y, por fin, ha eliminado la necesidad de crear y hacer uso de una cuenta Konami-ID.
En PES2010 podrás participar en ligas, copas y Ligas de Campeones a través de internet, invitar a otros jugadores a unirse a tu equipo y organizar todo tipo de campeonatos. Una de las novedades de su modo de juego on-line es la posibilidad de hacer uso de tu jugador inscrito en el modo Leyenda para participar, junto a otras tres personas, en partidos en red, haciendo uso de las posibilidades y la original perspectiva del mencionado modo en su variante off-line.
Solo falta que Konami haya mejorado su motor de comunicación en red para hacer perfecto el juego on-line... pero eso os lo contaremos el mes que viene.



PES2010 INCLUIRÁ LAS MEJORES LICENCIAS Y LA CHAMPIONS LEAGUE

grande a la saga, pero hace más realista el desarrollo de los partidos.
En lo que a opciones y modos de juego respecta, *PES 2010* conserva la Liga de Campeones y añade novedades a su modo Leyenda y al mítico modo Liga Máster, uno de los principales alicientes del título de Konami. Ya no tendrás que pasar por el suplicio de introducir tu Konami-ID para jugar on-line y podrás jugar a través de la red al modo leyenda junto a otros tres amigos. Además, se ha incluído un modo perfecto para las "timbas" con los amigos: Comunidad. En él, podrás crear grupos de diferentes usuarios y crear ligas, copas y todo tipo de enfrentamientos entre los usuarios creados.

Habrá que esperar al mes que viene para despejar esa pregunta que nos tiene en ascuas tras el verano: ¿FIFA o PES?

› ***Por Lázaro "Doc" Fernández***


LA MEJOR GRÁFICA A la que han sometido al juego se ve.


LA AMBIENTACIÓN TAMBIÉN SE ha trabajado mucho este año.



NEED FOR SPEED: SHIFT

CON EL SEMÁFORO VERDE

Tras un año en el taller de chapa y pintura, la saga de conducción de Electronic Arts parece haber cambiado de cara. ¿Habrá mejorado también su rendimiento en carretera?

Vamos conduciendo nuestro viejo coche por una angosta calle. Una anciana se cruza de carril y casi chocamos. La impotencia se adueña de nosotros cuando nos damos cuenta de que incluso los ciclistas van más rápido que nosotros mientras los atascos hacen que nuestro brazo izquierdo se ponga más y más moreno. Al llegar a casa, una extraña sensación, como de ansiedad. ¿Demasiada cafeína? No, sólo necesitamos algo de velocidad.

Algo así debieron pensar los chicos de Electronic Arts hace ya la friolera de 15 años cuando decidieron titular a su próximo juego de carreras como *Need for Speed*. Ahora, con unas 14 entregas a sus espaldas, llega ***Shift***. Estamos ante una vuelta a los orígenes, con supercoches en circuitos cerrados y algunas opciones mecánicas. Se acabaron los tiempos de pasear por ciudades buscando pruebas con nuestro coche tuning.

Si tuviéramos que buscarle un precedente a esta saga sería el decepcionante *ProStreet*, pero tal comparación no sería justa para el trabajo de este año de Electronic Arts. Y es que para empezar estamos ante todo un ejemplo de revolución en una saga consagrada. Las pruebas empiezan entrando por los ojos, con un motor gráfico simplemente extraordinario, capaz de reproducir con todo detalle hasta 16 coches en un mismo circuito.

OLVIDA EL TUNNING Y SE CENTRA EN LA EXPERIENCIA DE CONDUCCIÓN

Esto nada tiene de sorprendente, pero sólo hay que echar un vistazo a las imágenes que acompañan estas páginas para quedar sorprendido. Lo mejor: son completamente in-game. En cualquier momento se puede parar una prueba y comprobar tal extremo, siendo la vista interior la más espectacular, reproduciendo los movimientos de cabeza del piloto, emborronando nuestra visión con los golpes


LOS CHOQUES SON AHORA más dramáticos que nunca.


COCHES REALES, REPRESENTADOS CON todo lujo de detalles.


INCLUSO LAS BARRERAS DEL circuito son interactivas.


AUNQUE PAREZCA UNA FOTO, no lo es. Y acabamos en la cuneta.

En primera persona

CON EL VOLANTE EN LAS MANOS

La vista interior vuelve a la saga *Need For Speed* tras varios años sin aparecer. Desde Porche Unleashed no teníamos el placer de poder ver reproducciones de los habitáculos de nuestros vehículos. La intención es hacernos vivir la carrera como lo haría el verdadero conductor del coche, pudiendo mover la cabeza para mirar a los lados o haciendo que nuestra vista se vuelva borrosa tras un choque.

o reproduciendo a la perfección el efecto 'túnel' cuando vamos a altas velocidades.

Pero de poco serviría esto si luego el control no respondiera a las mil maravillas. Como no podía ser de otra forma, cada coche es distinto, teniendo todos ellos en común que se controlan a las mil maravillas y con un nivel de realismo nada desdeñable. Podremos variar múltiples parámetros (daños, línea de carrera, ayudas de conducción...) dependiendo de nuestra pericia. Aunque como realmente funciona bien *Need For Speed: Shift* es cuando tratamos de ser fieles a la realidad.

Es entonces cuando de verdad parece que sintamos cada bache en los 18 circuitos incluidos, y donde de verdad mostramos el tipo de conductor que somos. Y es que otra de las novedades de esta entrega es que nuestro comportamiento en

TIENE UN ASPECTO IMPONENTE, ESPECIALMENTE DESDE LA VISTA INTERIOR

carrera afecta a las recompensas que vamos recibiendo con nuestras victorias. De esta manera, podremos ser un conductor agresivo chocando al adelantar, acosando a los rivales, golpeando las protecciones... o uno técnico, trazando con cuidado, aprovechando el rebufo, adelantando limpiamente. Por ejemplo, para los primeros se desbloquearán en un momento dado ciertos estilos de pintura tuning, mientras que para los segundos habrá vinilos de competición.

Este perfil de conductor que iremos creando se comparte además con el modo online, para crear la experiencia de conducción definitiva. Porque lo cierto es que esta entrega de *Need For Speed* huye de 'malabarismos' innecesarios como una historia con actores reales. Se trata de un juego de carreras, y sobre eso va el juego, de ir ganando carreras y haciéndonos un hueco en competiciones mayores, con mejores coches. Ganaremos puntos de experiencia (además de dinero) para aumentar niveles de competición, casi como si estuvieramos a los mandos de un juego de rol, pero nada más lejos de la realidad.

Aunque a decir verdad tiene otro punto en común con el mencionado género: la posibilidad de personalizar a nuestro protagonista. Como no podía ser de otra forma podremos modificar a nuestros

La ficha

Need for Speed: Shift

Desarrolladora: **Slightly Mad Studios**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: 17 de septiembre



Plataformas




Idiomas

Voces  Textos 

VOCES EN INGLÉS durante las carreras, algo lioso

PEGI


7+

www.pegi.info

Niveles de realismo

EERO PIITULAINEN ES el ingeniero responsable del diseño del sistema de agarre en NFS Shift. Mientras en el nivel más bajo de dificultad los neumáticos se agarrarán con bastante fiabilidad, en el más alto el agarre será de un 10% unicamente. Este nivel está creado para ser jugado con volante por su realismo.





TU COMPORTAMIENTO SOBRE EL ASFALTO DETERMINARÁ EL TIPO DE CONDUCTOR QUE ERES


EL ACABADO DE LOS vehículos es, sencillamente, espectacular.

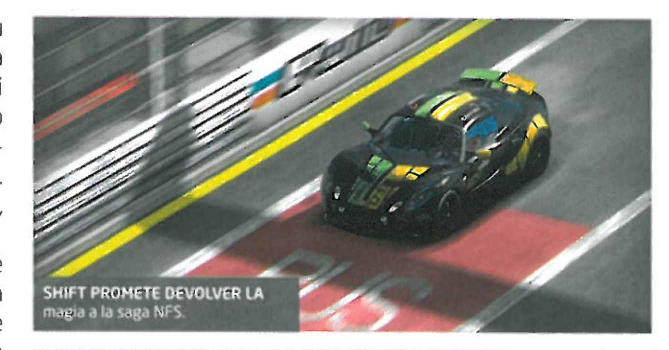

NO HAY NADA COMO sentir la velocidad para pasar las horas.

UN SERIO CANDIDATO A MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN DEL AÑO 2009

coches tanto visualmente como en su parte mecánica para que se adapten a nuestro particular estilo y personalidad (si esto no pudiera hacerse no sería un juego de esta saga), aunque esta vez no se trata más que de una parte complementaria. La conducción sigue siendo lo importante, en cualquier caso.

Así, pues, se trata de un giro más que interesante para esta saga. Aún quedan algunos pequeños interrogantes que resolver, pero los programadores tienen entre manos un posible candidato a mejor juego de carreras del año. Veremos si al final toman la curva sin derrapar hasta ponerse en cabeza...

› *Por Juan "Xcast" García*


SHIFT PROMETE DEVOLVER LA magia a la saga NFS.

Los protagonistas

CON CUATRO RUEDAS BIEN PUESTAS

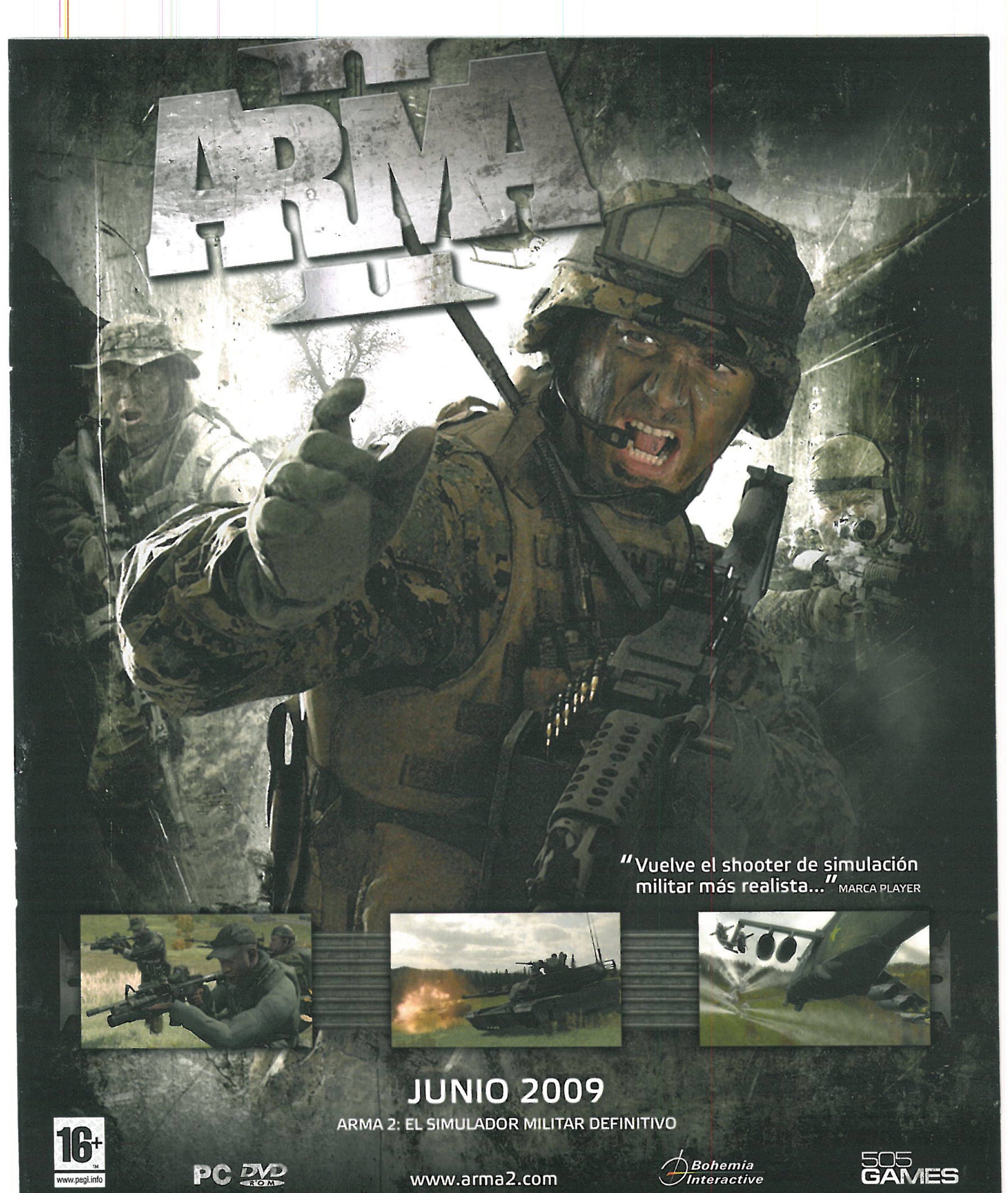
La nómina de vehículos de *Need For Speed: Shift* puede presumir de incluir a lo más granado y deseado del panorama automovilístico internacional. Desde coches de calle al uso hasta los superbólidos que pueblan los sueños de todos los aficionados a los coches. Un total de cerca de 80 vehículos destinados a tragar kilómetros y kilómetros de asfalto virtual.

Además, todos ellos son totalmente personalizables. Podremos modificar tanto su aspecto visual, con nuevas piezas y distintos tipos de pintura, como su rendimiento, con modificaciones a casi cada pequeño parámetro mecánico.

Entre las máquinas incluidas más destacadas podemos nombrar: BMW M3 GT2 (que además es el coche que copa la portada del juego), múltiples modelos de Lamborghini, Ford o Porsche e incluso Renault y Seat hacen un 'cameo' con el Megane Sport y el Leon Cupra respectivamente. El gran ausente, la marca del cavallino rampante, los italianos de Ferrari. Ellos ya tienen su propio título de carreras. Pertenecen a otra liga (y se lo merecen).



LOS MOVIMIENTOS DEL PILOTO en carrera están muy conseguidos.


ARMA II
"Vuelve el shooter de simulación militar más realista..." MARCA PLAYER
JUNIO 2009
ARMA 2: EL SIMULADOR MILITAR DEFINITIVO
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
www.arma2.com
Bohemia Interactive
505 GAMES
Copyright ©2009 Bohemia Interactive. Todos los derechos reservados- ARMA 2 TM y Bohemia Interactive TM son marcas comerciales de Bohemia Interactive. Publicado por 505 Games.



OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

BIENVENIDO AL INFERNO EN LA TIERRA, PEQUEÑO

Ocho años después de su última entrega, uno de los simuladores militares más realistas de la anterior generación llega a PlayStation 3, Xbox 360 y PC. Olvídate de la linealidad y el "mata-mata"; lo que prima aquí es la estrategia, el sigilo y la puntería.

Mientras nosotros íbamos dando bandazos en el género, desde la Segunda Guerra Mundial hasta batallas en el futuro contra Helghast y Locust, pasando por conflictos recientes en forma de Call of Duty; CodeMasters y Ego seguían dando forma, desde 2001, al que puede llegar a convertirse en el shooter o, mejor dicho, simulador militar más espectacular de la temporada.

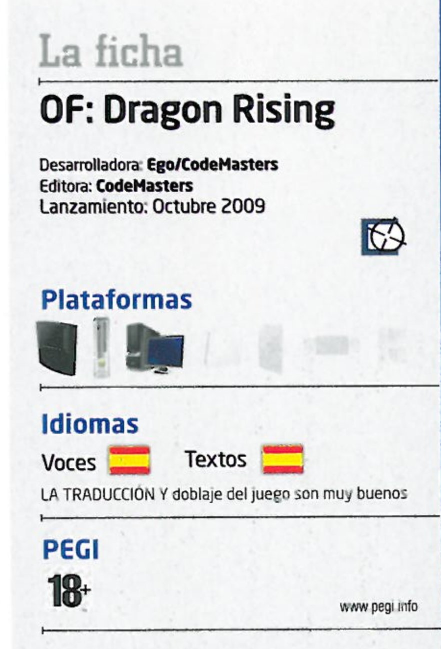
La anterior entrega de *Operation Flashpoint* enfrentaba en un conflicto a Estados Unidos y la Unión Soviética durante 1985; en *Dragon Rising*, nuestro destino será Skira, una isla en el Pacífico, por cuya posesión luchan Rusos, japoneses y Chinos. Como miembro del ejéricto americano, tu misión consistirá en unirte a las fuerzas armadas rusas y luchar contra los soldados de nacionalidad china.

REALISMO Y LIBERTAD DE ACCIÓN SON SUS SEÑAS DE IDENTIDAD

Real como la vida misma

Si por algo se caracterizó la primera entrega de *Operation Flashpoint* es por su realista planteamiento y puesta en escena, algo que ha sido potenciado en esta nueva entrega, gracias sobre todo al hardware de última generación. Por un lado, la libertad de acción es casi total: al comienzo de la misión nos darán los objetivos principales, nosotros decidiremos como cumplirlos; sigilo, puntería y estrategia son conceptos que se unen en la jugabilidad de *Dragon Rising* a diferentes niveles, siempre dependiendo del tipo de jugador que esté a los mandos, ya que cada objetivo puede ser abordado de casi cualquier forma imaginable. El otro factor que hace al título de Codemasters uno de los shooter más realistas del mercado es la extrema (o realista) vulnerabilidad


A VECES PREFERIRÁS EVITAR enfrentamientos directos.


La ficha

OF: Dragon Rising

Desarrolladora: **Ego/CodeMasters**
Editora: **CodeMasters**
Lanzamiento: Octubre 2009

Plataformas

Idiomas

Voces · Textos

LA TRADUCCIÓN Y doblaje del juego son muy buenos

PEGI

18+

www.pegi.info

Armas y vehículos reales

APOYANDO EL HECHO de que un único disparo puede acabar con tu vida, el juego presenta todo tipo de armas y vehículos (que podremos pilotar en determinados momentos) reales, que existen en la actualidad en la vida real.

de los soldados, aliados y enemigos, que aparecen en el juego. Un único proyectil, disparado a una zona vital, puede causar la muerte de un enemigo, del jugador o de cualquiera de sus tres compañeros. En muchos casos, intentarás cumplir tus objetivos sin realizar enfrentamientos directos, ya que pueden dar al traste con una buena trayectoria o, como mínimo, herir a tu soldado o a cualquiera de sus compañeros, algo que te hará pedir ayuda médica o hacer uso de vendajes para parar hemorragias y evitar la muerte...


PODRÁS PILOTAR TANQUES Y vehículos de todo tipo.

UN ÚNICO DISPARO PUEDE ARRUINAR TODA LA MISIÓN

¡A sus órdenes!

Como hemos mencionado, no estarás solo en *Dragon Rising*, ya que comandarás un equipo formado por cuatro soldados. Aunque al principio te costará darles las órdenes adecuadas y preferirás que se muevan por el escenario a su libre albedrío, pronto comprobarás que el correcto uso de todos los miembros del equipo se convertirá en algo vital para la supervivencia y la consecución de cada uno de los objetivos. Un mapa de la isla (220 Km cuadrados) tomado desde un satélite te permitirá localizar los objetivos, a los enemigos "ya vistos" y planificar todo tipo de estrategias y ataques en equipo junto a tus compañeros. No podían faltar los modos multijugador: competitivo para 8 jugadores (32 en PC) o cooperativo para dos personas (cuatro en PC). El mes que viene os mostraremos si *Dragon Rising* es tan real como parece.

› *Por Lázaro "Doc" Fernández*


EL ENTORNO GRÁFICO DEL juego es espectacular.


TODAS LAS ARMAS DEL juego se comportan como las reales.


SE TRATA DE UN simulador condenadamente real.

Armas y municiones

EL ARMAMENTO MÁS REALISTA

Una de las claves de *Dragon Rising* es el realismo con el que se ha dotado al uso y al comportamiento de cada una de las armas del juego. Todo el armamento del juego es real, se ha respetado la cadencia de fuego, la distancia de alcance de cada proyectil... y hasta se ha calculado la cantidad y el tipo de daño de cada rifle, explosivo y pistola utilizada tanto para el soldado controlado por el jugador como para los compañeros y los enemigos.
Con un poco de suerte, si un proyectil disparado con un rifle de baja potencia no alcanza ninguna zona vital, podrías llegar a curarte tú mismo con vendas; eso sí, si no eres rápido, morirás desangrado en unos segundos.









ALPHA PROTOCOL

UN AGENTE EXTREMO EN UNA MISIÓN SUICIDA

Un juego de acción y espionaje de altos vuelos que oculta un profundo juego de rol. Construye a tu super agente secreto a tu gusto y lánzate a una aventura de terrorismo, espías dobles, venganza...

El género de los juegos de rol está superpoblado de enanos, magos y caballeros de brillante armadura, pero pocos son los títulos que abandonan la trillada temática fantástica. Así, al enterarnos del desarrollo de ***Alpha Protocol***, un RPG sobre espías y super-agentes, tuvimos que prestar especial atención a esta producción de Obsidian Entertainment (que no son mancos en el género, ya que suyos son títulos como *Neverwinter Nights 2* o *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República 2*).

TODAS TUS DECISIONES CAMBIARÁN EL TRANSCURSO DE LA AVENTURA

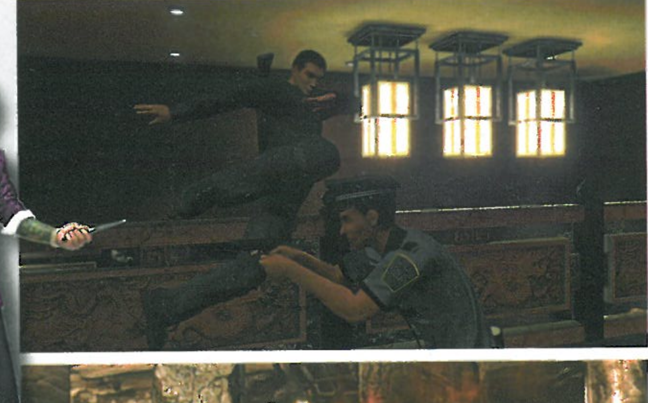
El juego se encuentra ya en la última fase de su desarrollo y llegará al PC, Xbox 360 y PS3 el próximo mes de octubre. En el juego toca encarnar a Michael Thorton, un agente secreto norteamericano en medio de una misión casi suicida en oriente medio. El título tiene todo el aspecto y la jugabildiad de un juego de acción y sigilo, que podría parecerse mucho a juegos como *Splinter Cell*, pero que añade un montón de elementos propios de los RPG que lo hacen único.

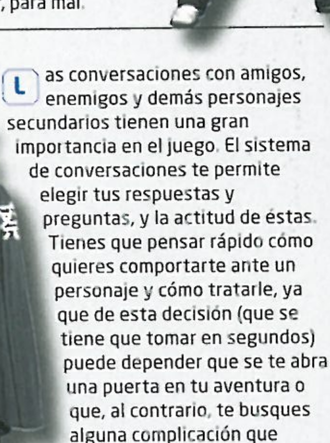
Al comenzar a jugar, aunque siempre encarnaremos al mismo personaje, podemos elegir que tipo de agente será entre varias clases (soldado, agente de campo,

Elige tu destino

CADA DECISIÓN SERÁ VITAL

Uno de los elementos más interesantes del juego es que cada decisión que tomemos durante el juego, por mínima que esta sea (una mala contestación en una conversación, la selección de un arma concreta para una misión) cambiará el devenir del juego a partir de ese instante. Así que hay que tener mucho cuidado con cada paso que demos, ya que todo puede cambiar, para mal.

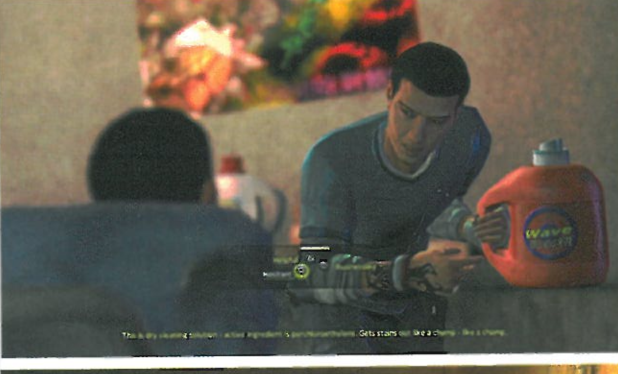




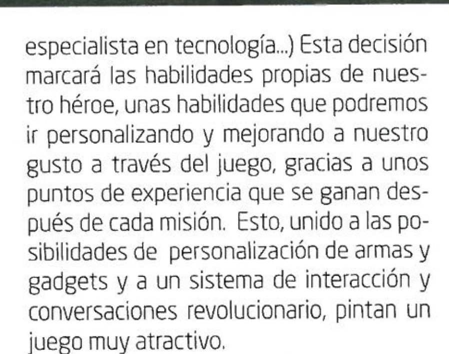
Las conversaciones con amigos, enemigos y demás personajes secundarios tienen una gran importancia en el juego. El sistema de conversaciones te permite elegir tus respuestas y preguntas, y la actitud de éstas. Tienes que pensar rápido cómo quieres comportarte ante un personaje y cómo tratarle, ya que de esta decisión (que se tiene que tomar en segundos) puede depender que se te abra una puerta en tu aventura o que, al contrario, te busques alguna complicación que podría ser letal.



Al comienzo de cada misión, se puede elegir el equipo con el que contaremos. Este equipo, compuesto por cientos de armas, gadgets y demás juguetitos, puede irse ampliando acudiendo a la agencia o incluso al mercado negro. También se puede modificar cada arma y objeto del equipo, dependiendo de nuestras habilidades en este aspecto. Como siempre, aquí la decisión está en nuestras manos siempre.



Durante el juego se van adquiriendo Puntos de Experiencia y Puntos de Acción. Los primeros incrementan el nivel de nuestro personaje y dan acceso a nuevas misiones y a que avance la historia principal. Los Puntos de Acción sirven para ir aumentando las habilidades del personaje que prefiramos (sigilo, pistolas, escopetas, sabotear, técnica, dureza, artes marciales...) En el juego también habrá Puntos de Reputación con los que mejorar ciertos aspectos.



especialista en tecnología...) Esta decisión marcará las habilidades propias de nuestro héroe, unas habilidades que podremos ir personalizando y mejorando a nuestro gusto a través del juego, gracias a unos puntos de experiencia que se ganan después de cada misión. Esto, unido a las posibilidades de personalización de armas y gadgets y a un sistema de interacción y conversaciones revolucionario, pintan un juego muy atractivo.

› *Por Juan "Xcast" García*

La ficha

Alpha Protocol

Desarrolladora: **Obsidian**
Editora: **Sega**
Lanzamiento: Octubre de 2009



Plataformas



Idiomas

Voces / Textos

LO ESPERAMOS COMPLETAMENTE en castellano

PEGI



18+

www.pegi.info

Las siglas J. B.

AFORTUNADAMENTE, EL PROTAGONISTA de *Alpha Protocol* no tiene un nombre que responda a las siglas J.B., que parece que son las obligatorias si eres un super agente secreto famoso (James Bond, Jason Bourne, Jack Bauer). Pero los chicos de Obsidian dicen que Thorton tiene algo de los tres anteriores.



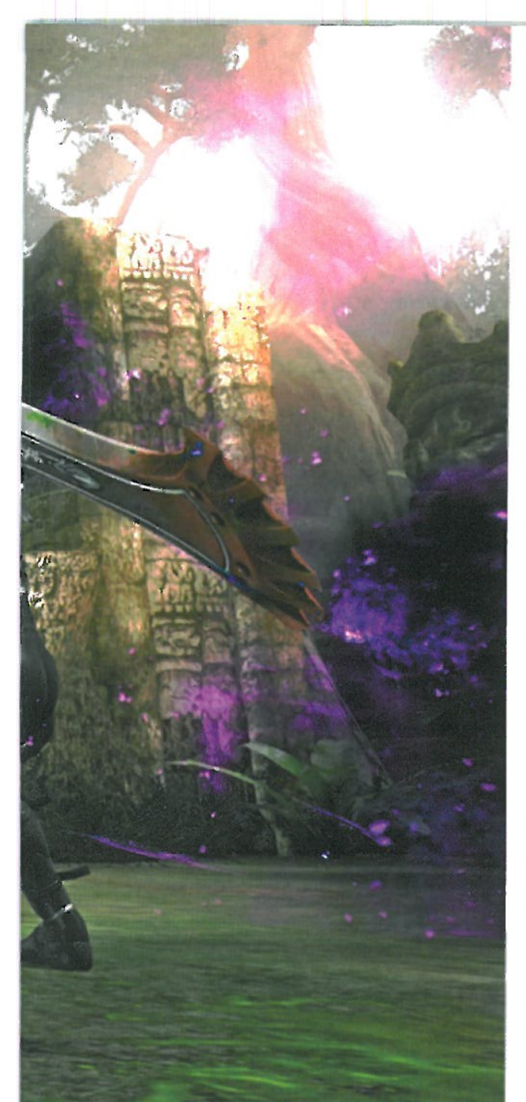


NINJA GAIDEN SIGMA 2

RYU HAYABUSA REGRESA A PS3

Tecmo demuestra que el Team Ninja es capaz de sobrevivir (y hacerlo bien) sin Tomonobu Itagaki.

Corren tiempos de cambio en la compañía creadora de la saga Ninja Gaiden, pero ni la salida de Tomonobu Itagaki de Tecmo o la fusión de la compañía con Koei han podido frenar el avance de Ryu Hayabusa hacia la consola de Sony, tal y como ocurrió con el primer título de la saga. ***Ninja Gaiden Sigma 2*** no ofrece el salto gráfico de la anterior entrega (el primero fue creado originalmente para la primera Xbox y después versionado para PS3), pero añade una buena cantidad de novedades que harán disfrutar incluso a los aguerridos jugadores que llegaron a completar el Ninja Gaiden aparecido en Xbox 360. Para los que no tengan la suerte de conocer el juego, podríamos decir que es una especie de *Devil May Cry* en el que la lucha constituye el elemento más importante y cuya dificultad es solo apta para




ESTE ES UNO DE los nuevos personajes jugables.


NO HAY NADA COMO una buena estaca para las tardes verano.


RYO HAYABUSA NO PIERDE la forma con el cambio de sistema.


NUEVOS Y VIEJOS CONOCIDOS se dan cita en esta ocasión.

La ficha

Ninja Gaiden Sigma 2

Desarrolladora: **Tecmo / Team Ninja**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: 29 de septiembre



Plataformas



Idiomas

Voces | Textos

LAS VOCES PODRÁN ponerse en inglés o japonés

PEGI

18+

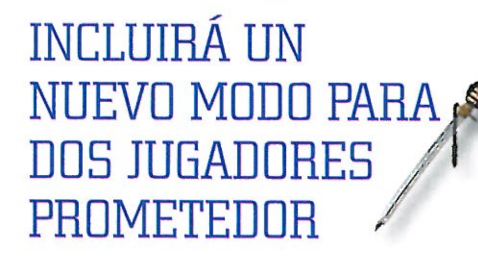
www.pegi.info

Nuevo modo cooperativo

JUNTO A LA inclusión de nuevas armas, nuevos enemigos, cambios estéticos y mejoras en su jugabilidad, la novedad más importante de Ninja Gaiden Sigma 2 es su nuevo modo multijugador cooperativo. En él, dos jugadores podrán unir sus fuerzas, on-line y off-line, a lo largo de unos 30 desafíos diferentes.

auténticos profesionales del pad.
Lejos de quedarse en la simple mejora gráfica y estética (entre otras cosas, se ha reducido el exagerado gore del NG2 original), de algunos ajustes en su jugabilidad y de la inclusión de nuevas armas y enemigos, las novedades en *Ninja Gaiden Sigma 2* llegarán además en forma de dos nuevos personajes jugables y la inclusión de un nuevo modo cooperativo para dos jugadores. Dicho modo permitirá a dos personas participar en unos 30 desafíos diferentes, con cuatro niveles de dificultad seleccionables, en los que tendrán que unir sus esfuerzos contra ejércitos de enemigos para sobrevivir. Lo mejor del nuevo modo es que se podrá disfrutar en una misma consola (damos por hecho que a través de pantalla partida) o, directamente, a través de Internet.
Los nuevos personajes jugables, que compartirán el papel protagonista en el juego junto a Rachel y Hayabusa, son Ayane (de la saga Dead or Alive) y Momiji, aparecida por primera vez en Ninja Gaiden: Dragon Sword (la entrega de la saga para Nintendo DS). Cada uno de los nuevos personajes posee un arma específica y el control de cada uno de ellos es muy diferente al de Ryu, algo que encantará a los poseedores del *Ninja Gaiden 2* original y que, por supuesto, dará variedad a cada uno de los 30 nuevos desafíos.

INCLUIRÁ UN NUEVO MODO PARA DOS JUGADORES PROMETEDOR



AYANE Y MOMIJI SON LOS NUEVOS PERSONAJES JUGABLES

Como hemos mencionado, el entorno gráfico del juego también estará mejorado, aunque la mayor diferencia con el *Ninja Gaiden 2* original es una drástica reducción del nivel de gore mostrado en la versión para Xbox 360. En *Sigma 2*, los enemigos emitirán una extraña luz al amputarles cualquier extremidad (algo que le resta realismo) y la cantidad de litros de sangre se ha reducido de forma significativa. Para los puristas, confirmamos que, a pesar de los cambios introducidos, ***Ninja Gaiden Sigma 2*** es más jugable, si cabe, que la entrega para Xbox 360 y su exigente jugabilidad y altísima dificultad se han mantenido intactas.

› *Por Lázaro Fernández*



DISSIDIA: FINAL FANTASY

DIEZ HÉROES PARA SALVAR EL MUNDO

Una buena colección de los personajes más carismáticos de la saga *Final Fantasy*, reunidos en un juego de lucha para darse 'de collejas'.

Poco más se puede decir de una de las sagas más populares de los últimos 20 años. *Final Fantasy* ha vendido más de 85 millones de copias de sus juegos en todo el mundo. Pero la franquicia no se agota, sino que sigue dando alegrías a su legión de fans. Ahora, los chicos de Square-Enix nos regalan un juego de lucha para PSP que reúne a un buen puñado de sus más populares personajes. ¿Te encanta alguno de los héroes de sus doce entregas? Pues ahora puedes ponerte en su piel y liarte a golpes en tu PSP.

LUCHA CON HÉROES Y VILLANOS DE TODA LA SAGA

Dissidia: Final Fantasy nos presenta una batalla épica entre los dioses Cosmos y Caos, con el conflicto a punto de caer del lado del dios del desorden y la oscuridad. Pero Cosmos se guarda un as en la manga, bueno, en realidad, se guara diez. Concretamente a diez héroes de la saga Final Fantasy (uno por cada una de sus diez primeras entregas), que lucharán a muerte por conseguir vencer a la fuerza del caos. Enfrente tendrán a diez villanos también muy conocidos por los fans del famoso RPG nipón.

LOS PERSONAJES PUEDEN DESPLEGAR sus conocidas invocaciones.

LOS COMBATES EN 3D resultan espectaculares.

LOS FANS DE LA saga reconocerán a todos y cada uno de sus héroes.

La ficha

Dissidia: Final Fantasy

Desarrolladora: **Square-Enix**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: Septiembre



Plataformas



Idiomas

Voces 🇬🇧 Textos 🇪🇸

EL JUEGO LLEGA con subtítulos en castellano

PEGI

12+

www.pegi.info

Edición limitada

YA PUEDES RESERVAR en tu tienda de videojuegos habitual la edición limitada de *Dissidia Final Fantasy*. Esta edición especial incluye el CD de la banda sonora especial, litografías, la mini guía oficial de juegos Brady y el libro artístico de 48 páginas y tapa dura del juego. Una pasada.

Versión PAL

TUTORIALES Y EL NUEVO MODO ARCADE

La versión que llega a occidente se ha mejorado mucho respecto a la versión que ha visto la luz en Japón, el juego que aparecerá en nuestras tiendas incluye la nueva modalidad Arcade, un juego mejor balanceado, nuevos tutoriales realmente completos, escenas de vídeo adicionales y muchas sorpresas.

Así, en un principio, y sin contar con los personajes ocultos que podrán desbloquearse luego, el título cuenta con el Guerrero de la Luz (Final Fantasy), Firion (FF II), el Caballero Cebolla (FF III), Cecil Harvey (FF IV), Bartz (FF V), Terra (FF VI), Cloud (FF VII), Squall (FF VIII), Yitán (FF IX) y Tidus (FF X), del lado de la luz y sus correspondientes villanos: Garland, Emperador, Nube de Oscuridad, Golbez, Exdeath, Kefka, Sefirot, Artemisa, Kuja y Jetch, respectivamente.

Los combates se desarrollan en espectaculares entornos en 3D, con diferentes niveles y escenarios, que se pueden recorrer durante la batalla. Lo mejor es que el juego, aun tratándose de un título de lucha puro, no abandona el RPG típico de la saga, e incluye todas las funciones de progresión y personalización de personajes del juego. Equipar a nuestro luchador y adquirir nuevos objetos y mejoras hará que los combates sean mucho más sencillos para nosotros. Después, ya en la arena de combate, es un verdadero lujo ver a los héroes de la saga desplegar sus conocidas invocaciones y golpes.

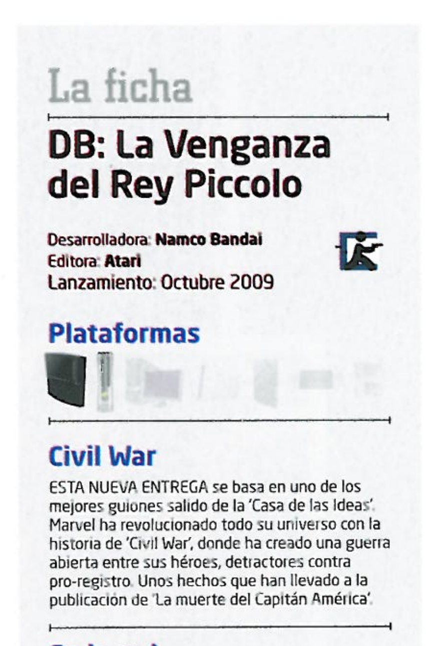
El juego tendrá un completísimo modo historia, divido en las campañas individuales de cada héroe, todas ellas hilvanadas por espectaculares cinemáticas que narran el devenir de la batalla. Además, también hay un modo arcade y de combate rápido, para luchar tanto con los héroes como con los villanos.

› ***Por Gustavo Maeso***



LOS PERSONAJES SON UNA maravilla para los sentidos.


GOKU ES EL HÉROE absoluto de esta aventura para Wii.


La ficha

DB: La Venganza del Rey Piccolo

Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Atari**
Lanzamiento: Octubre 2009

Plataformas

Civil War

ESTA NUEVA ENTREGA se basa en uno de los mejores guiones salido de la 'Casa de las Ideas'. Marvel ha revolucionado todo su universo con la historia de 'Civil War', donde ha creado una guerra abierta entre sus héroes, detractores contra pro-registro. Unos hechos que han llevado a la publicación de 'La muerte del Capitán América'.

En la red

Web oficial: *www.namcobandaigames.com*

DRAGON BALL: LA VENGANZA DEL REY PICCOLO

GOKU SE PONE GUAPO PARA WII

El juego de Namco Bandai rescata parte de su historia más infantil en un juego de lucha especialmente vistoso para Wii.

Quién decía que no se podían hacer juegos bonitos en Wii? Este *Dragon Ball*, que nos devuelve a la infancia de Goku, es una demostración de que sí es posible. Es cierto que el artificio técnico es escaso porque hablamos de un juego acción/lucha y scroll lateral de los que se llaman 2.5D, es decir con escenarios en 3D y personajes en 2D.

La aventura para Wii, que cuenta la historia de cómo Goku busca las Bolas de Dragón antes de que las encuentre el Ejército del Lazo Rojo, es la primera incursión de la legendaria saga japonesa en Wii de manera original y, además, exclusiva.

El juego, además de llamar la atención por su cuidado aspecto gráfico, no arriesga nada en su diseño y el concepto de diversión que plantea al jugador se basa en el clásico avanza y golpea con algunos detalles de aventura como la recolección de objetos y mejoras para Goku, así como situaciones más propias de un juego de plataformas que de un beat'm up corriente.

A estas alturas, y pensando que es un juego para Wii, ya se te habrá pasado por la cabeza que el juego exige ciertas dosis de 'esfuerzo' físico extra, pero los creadores del título han optado por ofrecer un control mucho más sencillo que se basa en movimientos con el nunchuk (interacciones con Z y protección con C), golpeos con A, saltos con B y, sí, recarga de la energía vital con un movimiento de lado a lado con el wiimote. Más sencillo y accesible no podía hacerse hablando de un juego que trabaja en 3D y que exige gran movilidad por parte de Goku para no ser golpeado por los contrarios, sus artefactos y golpes.

La Venganza del Rey Piccolo ofrece, además, una modalidad de Torneo en la que los personajes se enfrentan en combates de uno contra uno.

La jugabilidad clásica de títulos de avance lateral se une a una licencia potentísima y un trabajo artístico ejemplar, una oportunidad para ensalzar las cualidades de Wii.
>Por Chema Antón

EL CONCEPTO DEL JUEGO SE BASA EN EL CLÁSICO AVANZA Y GOLPEA



DEBERÁS APRENDER LOS COMBOS, clave del combate.


LAS PLATAFORMAS TIENEN UN papel fundamental.


EL ORO QUE ACUMULES sirve para mejorar a Goku.



La ficha

Heroes Over Europe



Desarrolladora: **Transmission Games**
Editora: **Ubi Soft**
Lanzamiento: Septiembre 2009

Plataformas




Secuela con tiempo

ESTE HEROES OVER Europe es la continuación de un simulador de vuelvo de cierto éxito lanzado en el año 2005 para PS2, Xbox y PC. En aquella ocasión se vendieron 600.000 copias. Esta vez el objetivo es superar ampliamente esa cifra, aunque contarán con la dura competencia de otro juego del género: Il-2 Sturmovik

En la red

Web oficial: ***heroesovereurope.es.ubi.com/***

HEROES OVER EUROPE

UNA DE BIPLANOS ANGLOSAJONES

En la segunda guerra mundial los combates aéreos tuvieron gran protagonismo, ahora podremos revivirlos todos.

Estás en minoría en una proporción 20 a uno, pero aún así continúas pilotando tu avión sin miedo. No es que te hayas pasado de tila, sino que tienes tres buenas razones para estar calmado: esto es un videojuego, tienes tiempo bala para acabar con el enemigo y balas ilimitadas por si te tiembla el pulso.

De este modo sí que se puede acompañar a tres de los mejores pilotos de la Segunda Guerra Mundial a través de las batallas aéreas más importante de dicho conflicto. Desde la entrada de los alemanes en Reino Unido hasta el bombardeo de Berlín, sin olvidar la defensa de Londres.

Para facilitar la tarea, se pueden elegir entre un control arcade, a prueba de 'inhábiles', o uno de simulación para los que estén curtidos en combate. En ambos casos cualquier parecido con la realidad es casi pura coincidencia, puesto que estamos ante un título que pretende ser accesible y divertido (de otra manera lo del tiempo bala cantaría bastante). De esos que centran gran parte de su interés en las batallas aéreas entre aviones. De hecho pocas opciones estrategicas vamos a poder encontrar. Tan sólo unos 40 modelos diferentes de aeroplano para elegir antes de cada misión. Todos ellos con diferentes características que se adaptan al estilo de misión y de nuestra manera de jugar.



VIGILA LA RETAGUARDIA O acabarás hecho añicos como este Spitfire.

40 AVIONES, MUCHAS BALAS Y UNA GUERRA POR GANAR...

Para redondear la jugada se han incluido cuatro modos de juego para 16 jugadores a través de internet que prometen regalarnos muchas horas de juego y batallas a cara de perro.

Quizá no estemos hablando del juego más sofisticado de esta temporada navideña que ya se acerca, pero seguro que contentará a los aficionados a los juegos de aviones con sabor añejo.

>Por Juan "Xcast" García



ESTO LES VA A pasar cuando te pongas a su cola.



SI ECHA HUMO ES que está en las últimas. No fuman nada raro.





ALGUNAS PRUEBAS PUEDEN SER muy complejas.

La ficha

Locura Deportiva

Desarrolladora: Sega
Editora: Sega
Lanzamiento: Septiembre 2009

Plataformas

Mucha espera

CADA VEZ QUE entres a competir en uno de los torneos (hay 10 pruebas diferentes) te tocará participar en primer lugar y luego 'comerte' las actuaciones de los contrarios o ir presionando B hasta que pasen todas y cada una de ellas... no hubiese venido nada mal un botón para saltar hasta el siguiente turno propio.

En la red

Web oficial: *www.sega.es*

LOCURA DEPORTIVA

EMPIEZA EL GRAND PRIX

Sega 'inventa' deportes dignos del folklore ancestral en un juego al que sólo le falta un Bertín Osborne.

Basta con poner Eurosport una tarde cualquiera para ver que ya está todo inventado en el deporte. Y Sega nos quiere acercar el folklore más tradicional del mundo a modo de pruebas deportivas inverosímiles en *Locura Deportiva*.

El juego, que tiene modalidades de Torneo y Fiesta, basa su éxito en repetir la mecánica que ya hemos practicado mil y una veces en juegos de golf, boxeo, party, cumpleaños, para la familia, los amigos, para el niño y la niña. Es decir, la suerte del "apunta, dispara y corre" vuelve a salir a la luz con el título de Sega, esta vez aderezado con una serie de prácticas deportivas que rayan lo absurdo en más de una ocasión. Lo extraño es que no sabemos si eso es bueno o malo. Bueno es porque no repite las pruebas típicas, sino que ofrece golf sobre el hielo, boxeo con cartas (mexcla puñetazos y juego de memoria), carreras de cortacésped o lanzamiento de atún, por poner algunos ejemplos. Lo que ocurre es que tiene un lado negativo y es que de absurdas, algunas pruebas pueden volverse hasta poco atractivas. La otra pega del juego son los personajes. Ni llegan a ser estereotipos clásicos de los participantes de este tipo de pruebas 'mayormente pueblerinas', ni tienen un gancho demasiado especial. Quizá la posibilidad de haber incluido un editor que te dejase crear participantes de lo más burros, hubiese aportado un extra al juego.

Con un desarrollo que irá abriendo pruebas a medida que participemos (y en ocasiones, ganemos) en los diferentes torneos internacionales, el personaje que elijamos participará en las dos pruebas iniciales de cada torneo (teniendo que esperar a que participen los otros tres concursantes) y, si suma suficientes puntos, tendrá acceso a la prueba final contra el 'jefe' de turno. Espíritu arcade, posibilidad de jugarlo hasta cuatro por turnos o simultáneamente, según la prueba, y con un toque folklórico, *Locura Deportiva* arranca alguna sonrisa pero, sobre todo, es repetitivo. **>*Por Chema Antón***


ENTRE BOLOS Y CURLING, el lanzamiento de queso.



AL ESTILO DE MARIO Kart, correremos sobre muebles.

UN EDITOR DE PERSONAJES 'MUY BURROS' HUBIERA APORTADO UN EXTRA AL JUEGO

SCRIBBLENAUTS

LA MEJOR ARMA, UN BUEN DICCIONARIO

Juego revelación en el pasado E3, Scribblenauts nos mete en un mundo en el que todo se resolverá con palabras.

La DS sigue sorprendiendo con juegos como *Scribblenauts*. En esta ocasión utilizaremos la pantalla táctil para escribir palabras que se convertirán en objetos que aparecerán en el juego. Las mayores incógnitas son si aparecerán términos comodín para superar todas las dificultades, si escribiremos cosas que no tendrán respuesta en el juego o si las más de 10.000 palabras incluidas englobarán 'todo' lo que conocemos. Cuando se ve en funcionamiento el juego descubres que no necesitas todo para poder avanzar. Y que el concepto supera al plataformas/puzzle clásico y aporta un elemento de creatividad, esta vez con las palabras, que es lo que hace que sea un juego especialmente curioso.

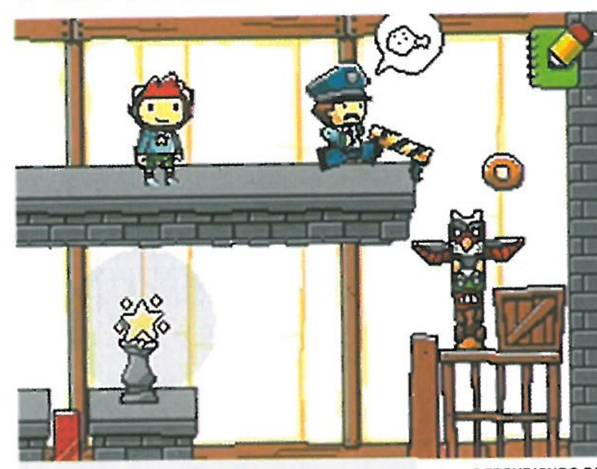
La idea de 5th Cell es ofrecer una serie de escenarios (también habrá un editor de niveles que permitirá compartir online) a modo de puzzle en los que Maxwell (nuestro héroe) tendrá que progresar. Esos escenarios no sólo incluyen obstáculos inertes, sino muchos tipos de enemigos, algunos insólitos. A partir de ahí lo único que cuenta es la imaginación (y el vocabulario) del jugador para resolver el entuerto de una u otra forma, invocando objetos o personajes (desde armas a comida o sacerdotes) que sirvan para que el bueno de Maxwell atraviese el escenario indemne.

No hemos tenido oportunidad de ver la versión definitiva del juego, pero sí un escenario 'piloto' en el que se podía invocar cualquier cosa y la verdad es que cada palabra que escribimos tuvo resultados. Olvídate de marcas comerciales y de grandes celebridades, pero apuesta por la sorpresa porque si Scribblenauts tiene algo es la capacidad de sorprender a cualquiera que se ponga con el stylus a deletrear palabras. Por cierto, 5th Cell se está tomando muy en serio la localización del título y en principio no habrá problemas con extraños 'palabros' que la DS no comprenda. Es hora de tener cerca un diccionario como mejor arma.

› ***Por Chema Antón***



LO ÚNICO QUE CUENTA SON LA IMAGINACIÓN Y EL VOCABULARIO



DEPENDIENDO DE CADA ESCENARIO veremos que son necesarios unos conceptos u otros. **EXISTIRÁ LA OPCIÓN DE** crear nuestros propios escenarios para compartirlos.

Comportamientos

AL PAN, PAN, Y AL VINO, VINO

La mecánica del juego se basa en que los objetos no sólo 'existen' sino que tienen comportamientos dependiendo de qué tengan delante. Así, un policía siempre irá detrás de una rosquilla, un vampiro huirá de los ajos y un montón de madera arderá si le lanzamos una antorcha encendida. La verdadera complejidad del juego reside ahí.

La ficha

Scribblenauts

Desarrolladora: **5th Cell**
Editora: **Warner Bros. Interactive**
Lanzamiento: 25 de septiembre



Plataformas

Idiomas

Textos

LA LOCALIZACIÓN ES clave en el éxito del juego.

En la red

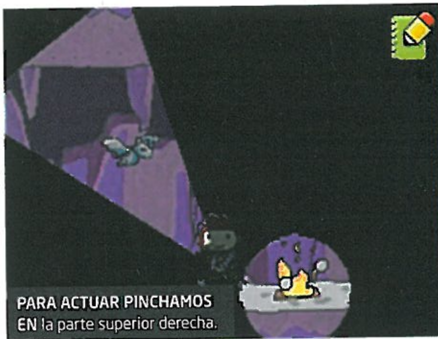
Página oficial: *games.kidswb.com/scribblenauts/*

No habrá terremotos

TODO LO QUE se considere un fenómeno (terremoto, huracán,...) no tendrá cabida en el juego por su excesivo impacto, sin embargo el 'rayo' de una tormenta se considera que puede ser un arma con lo que la recomendación es que cualquier cosa que se te ocurra, la pruebes, puede que sí exista.



LA ESTRELLA DE CADA escenario es el objetivo.



PARA ACTUAR PINCHAMOS EN la parte superior derecha.



SU ESTILO GRÁFICO YA ha creado escuela.



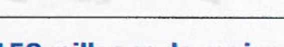
SIGUE LOS COMBOS PARA alcanzar el modo Furia.

La ficha

One Piece: Unlimited Cruise 2

Desarrolladora: **Ganbarian**
Editora: **Namco Bandai / Atari**
Lanzamiento: Octubre 2009

Plataformas



158 millones de copias

ONE PIECE ES el manga más vendido de la historia de la revista Shonen Jump (la revista de manga más vendida) con más de 158 millones de copias, superando a otros como *Dragon Ball*. Su creador es Eiichido Oda, que en este juego ha participado creando al nuevo personaje Gabriel.

En la red

Web oficial: ***bandaigames.channel.or.jp/list/wii_onepiece3/***

ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE 2

PELEAS, TESOROS Y PIRATAS A LO JAPO

Llega la segunda parte del exitoso juego de acción y rol del universo Marvel, y lo hace con sus superhéroes peleados entre ellos.

El atractivo de Luffy, héroe de *One Piece*, en España no llega a las cotas que alcanza en Japón, sin embargo en apenas cuatro meses vamos a asistir al lanzamiento de dos videojuegos de la serie *One Piece: Unlimited*, ya que el primero de ellos apareció en junio y su segundo episodio, subtitulado El despertar de un héroe, llegará en octubre.

Esta segunda aventura nos vuelve a trasladar al barco de Luffy y sus amigos con la única intención de convertirle en el rey de los piratas. Como en el primero, también podrás controlar a los 12 compañeros con sólo presionar el botón + y elegir al que quieras.

Como en el original

Conservando el formato aventura del primero (incluso puedes cargar a tus personajes evolucionados del primero), en el modo de un jugador tendrás que dedicarte a explorar y luchar utilizando los combos que aparecen en pantalla para aprender mejores golpes y mejorando la experiencia de tus diferentes personajes. A lo largo de la exploración irás recopilando objetos y materiales que servirán para construir cosas, cocinar recetas,...

Algunas actividades al margen del avance en la historia o el combate, son la caza de insectos o la pesca, que te aportarán muchas horas de entretenimiento.

POSIBLEMENTE SEA LA AVENTURA MÁS PROFUNDA Y LARGA PARA WII

Si destaca por algo *One Piece: Unlimited Cruise 2* es por ofrecer la misma identidad del primer juego: ser una aventura profunda y larga, quizá una de las más trabajadas en Wii. La popularidad del personaje en Japón hace que el juego pueda llegar a vender 45.000 copias en una semana, algo que no se sueña en España a pesar de que el juego estará totalmente traducido (conservando las voces en japonés a petición de los fans españoles) y conservará todo ese humor que ha hecho famoso a *One Piece* a lo largo de sus 12 años de historia. ***>Por Chema Antón***


CON LA CRUCETA CAMBIAS de objeto: caña, pico o red.



LAS ESCENAS RECUPERAN LO mejor de los animes.



LAS MISIONES PARALELAS TE reportan mucho.



EL PEQUEÑO HIRO DERROTARÁ a muchos enemigos a lo largo de su misión.



La ficha

Mini Ninjas

Desarrolladora: **Io Interactive**
Editora: **Eidos Interactive**
Lanzamiento: Septiembre

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

DOBLADO ÍNTEGRAMENTE AL castellano.

PEGI

7+

www.pegi.info

En la red

Página oficial: ***www.minininjas.com***

BE NINJA, MY FRIEND

Esta es la historia de dos pequeños aprendices de ninja que tendrán que cargar sobre sus hombros con la responsabilidad de acabar con el mayor peligro que existio nunca para el reino animal. No estan preparados para ello... ¿O sí?



Cuando a los malos les da por ponerse a destruir algo no piensan en las consecuencias. El Señor de la Guerra Samurai ha tenido la tenebrosa idea de convertir a todos los animales del bosque en fieles soldados a su servicio. Para pararle, un grupo de ninjas de buen corazón han sacrificado a sus mejores compañeros, sin suerte. De todos estos luchadores únicamente quedan un par de jóvenes aprendices sin experiencia, que deberán salvar al reino animal. Son la última esperanza. Así se podría resumir la historia que desarrolla el nuevo juego de Eidos, *Mini Ninjas*.

El título es una mezcla de varios géneros entre los que se diferencia claramente las plataformas, las aventuras y el sigilo ninja. Con Hiro y Futo como personajes principales, descubriremos un mundo de cuento, en el que los colores vivos nos dan la sensación de entornos manga.

La calidad gráfica del juego es otro de los puntos fuertes. Pese a que no se busca el realismo en las facciones de los personajes o en los entornos, se presenta una imágen muy rica en detalles.

Además, la jugabilidad presenta unos controles sencillos y un aspecto destacable, el relevo de los personajes. Este sistema de cambio nos permite explotar al máximos las habilidades propias de ambos protagonistas, haciendo que estudiemos quien es el más apropiado para cada situación que se nos plantee. De manera que si buscamos velocidad en los ataques o usar la magia recurriremos a Hiro, mientrás que si necesitamos fuerza bruta, nuestro hombre será Futo.

Parece que nos encontraremos con un título innovador en cuanto a la historia que desarrolla y el sistema de juego, a la par que con una estética genial.

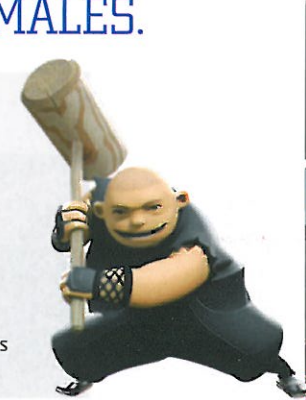
>Por Julio del Olmo

LOS DOS APRENDICES SON LA ÚLTIMA ESPERANZA PARA LOS ANIMALES.

Futo

EL "GIGANTE" DEL MAZO

Hiro no está solo en la aventura de salvar a los animales del malvado Señor de la Guerra Samurai. Futo, un aprendiz de aspecto bonachón será su compañero de viaje, y el encargado de luchar contra los enemigos más grandes gracias a su fuerza y su potente mazo.









LAS CARRERAS MÁS EMOCIONANTES llegan a Wii.

La ficha

C. McRae: DIRT 2

Desarrolladora: Codemasters
Editora: Codemasters
Lanzamiento: 10 de septiembre



Plataformas



Idiomas

Textos 

LOS TEXTOS ESTÁN en castellano.

En la red

Página oficial www.dirt2game.com

COLIN MCRAE DIRT 2

LOS RALLIES MÁS DUROS LLEGAN A WII

La saga ha sido larga y exitosa. Todas las entregas de Colin McRae han sido éxito de ventas. Por primera vez está disponible para Wii.

Esta es una de las pruebas de fuego que una consola diferente como Wii tiene que superar. La primera de ellas fue *PES* y provocó bastantes dudas. Un caso parecido es el de este *DIRT 2*, la primera adaptación del clásico de rallies a la estrella de Nintendo.

Dudas, muchas dudas

Todo el mundo sabe que la debilidad de la Wii gira en torno al apartado gráfico. Se tiene en cuenta este problema y se compensa con la originalidad en los controles que ofrece el Wiimote.

En este caso, los gráficos no es que no sean buenos, es que parecen de otra época. Los coches son similares a los de las máquinas recreativas de hace años y los escenarios no tienen apenas movimiento. Pero como he dicho, con ese problema más o menos se contaba.

Sin embargo, el mayor obstáculo de esta entrega es que no ha aprovechado los controles de Wii. Con decir que el sensor de movimiento no se utiliza en ningún momento durante las carreras, queda todo bastante claro. Es cierto que no es fácil adaptar un simulador de coches a este tipo de controles pero en esta ocasión es más decepcionante si cabe.

Su principal problema a la hora de salir al mercado es el siguiente: Wii no puede competir a nivel gráfico con el resto de consolas de la competencia, a nivel controles no ofrece nada que no proporcione el resto de plataformas y su salida está prevista en las mismas fechas que para el resto de grandes. El resultado de la suma parece bastante sencillo a priori.

A su favor, que cubre un vacío bastante grande como el de los simuladores de conducción en Nintendo. Por fin, los seguidores de Wii podrán hechar carreras trepidantes, solos o en partidas multijugador. Además, el título ofrece un buen número de modos de juego, coches y circuitos; todo ello como acostumbran los juegos de Colin McRae.

Aún falta que podamos ver la versión definitiva así que mantendremos la esperanza. En cualquier caso los fans de Colin y Wii lo estarán esperando ansiosos.

>Por Julio del Olmo



CONDUCIRÁS COCHAZOS DE CARRERAS sobre nieve.

TAMBIÉN EN PSP

LA VERSIÓN DE LLEVAR EN EL BOLSILLO

También hemos tenido ocasión ya de probar la versión para PSP de este esperadísimo juego. Y tenemos que decir que nos encontramos ante uno de los mejores títulos de conducción de la portátil de Sony. El apartado gráfico del juego no pinta mal, aunque no es para tirar cohetes, pero la endiablada jugabilidad nos ha conquistado.

Esta versión en miniatura cuenta con casi los mismos eventos que las consolas 'grandes' y así podremos disfrutar de todos los coches y todos los circuitos para llenarnos de barro allá donde estemos. Elige coche, muévete por el mapa para elegir evento y ves subiendo de nivel para convertirte en el mejor conductor de los X-Games y demás pruebas internacionales.

Por supuesto, el juego contará con opciones multijugador, tanto ad-hoc como en Internet.



LOS GRÁFICOS DE LA versión de PSP pintan bien.



CONDUCE EN LAS PRUEBAS más impresionantes.


SUMMER ATHLETICS 2009
COMPATIBLE CON Wii BALANCE BOARD™
DISCIPLINAS:
NATACION (BRAZA, MARIPOSA ...)
SALTO DE TRAMPOLIN
SALTO (PERTIGA, TRIPLE SALTO ...)
LANZAMIENTO (DISCO, MARTILLO, JABALINA Y OTROS)
CARRERA (SPRINT, VALLAS, RELEVOS Y OTROS)
TIRO CON ARCO
CICLISMO EN PISTA
TIRO AL PLATO
¡Conviértete en el atleta del verano!
28 pruebas de atletismo diferentes.
Compatible con Wii Balance Board™.
Copa Mundial de Berlín.
Modos Arcade y Puro (más realista).
Crea y personaliza un atleta desde cero.
3+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
Wii
49GAMES
dtp entertainment AG
www.dtp-ag.com
KOCH MEDIA
Summer Athletics 2009 © 2009 dtp entertainment AG. Todos los derechos reservados. Desarrollado por 49Games GmbH. Summer Athletics y su logo son marcas o marcas registradas de dtp entertainment AG en Alemania y/o en otros países. Todos los nombres de compañías, nombres de marcas, marcas registradas y logos son propiedad de sus respectivos propietarios. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. Wii, Wii LOGO AND Wii BALANCE BOARD ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All Rights Reserved.

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

ENTONCES YO TE VOY A ENCANTAR

El caballero oscuro entra por la puerta grande en la última generación de consolas. Una aventura tan sorprendente como bien realizada. ¿Preparados para entrar en el psiquiátrico de Arkham?

El vengador enmarcarado de la ciudad de Gotham está más en forma que nunca. Su mito no hace más que crecer y el Caballero Oscuro es una leyenda a todos los niveles. Hablamos de Batman, que llega ahora con paso firme a Xbox 360, PS3 y PC, con una aventura tan sorprendentemente buena que ha sido capaz de dejarnos pegados a la silla con el mando en las manos y una sonrisa de satisfacción perturbadora.

La culpa esta vez la tiene el Joker, archienemigo de Bruce Wayne, que una vez más ha tramado un plan maestro para sumir a Gotham en el caos más absoluto. Su intención es controlar el psiquiátrico de la ciudad, liberar a los villanos más temibles y chantajear a la ciudad con bombas llenas de "Mazapanes y gatitos". La única persona que le separa del éxito va vestida de murciélago.

Nosotros, como el héroe de la historia tendremos que hacernos cargo de luchar contra el villano por toda la isla de Arkham en tiempo real, y durante la que posiblemente sea la noche más larga para Batman. Todos los elementos en ***Batman: Arkham Asylum*** contribuyen a meternos en este papel. Por un lado está un apartado gráfico simplemente perfecto. Destacan los modelados de personajes y los diseños de cada uno de los emplazamientos que recorreremos, pero no hay un solo aspecto que desmerezca al adjetivo "extraordinario". La excelencia sigue también con el apartado sonoro, con melodías casi tenebrosas y muchos momentos orquestales a la altura de las mejores partituras en las películas de Batman realizadas por Tim Burton.

Todo ello no es más que una simple introducción a una mecánica de juego genial en la que tendremos que investigar amplios entornos mientras nos partimos la cara con vándalos enviados por perverso Joker. Dicho así no suena demasia-



Player RECOMENDADO

La ficha



Batman: Arkham Asylum

Desarrolladora: **Rocksteady**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: **28 de agosto**
Precio: **59,95€ (PS3 y 360) 39,95€ (PC)**

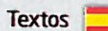


Plataformas

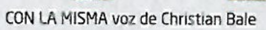
  

Idiomas

Voces  Textos



CON LA MISMA voz de Christian Bale



PEGI

www.pegi.info

Requisitos mínimos

INTEL MONONÚCLEO A 3 GHz o AMD equiv., 1 GB de RAM para XP o 2 GB para Vista, tarjeta compatible con Pixel Shader 3, Nvidia 6600 o Ati 1300 o superiores

Edición coleccionista

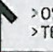
LOS FANS DEL personaje pueden reservar una edición coleccionista de lujo, sólo disponible en PS3. Contiene, además del juego, un batarang tamaño real, un disco de extras, un libro "el diario de Gotham" y un código para descargar un desafía. Su precio, 79,95 €.

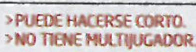
Arriba y abajo

> OSCURO Y PERTURBADOR.
> TECNICAMENTE PERFECTO.

> PUEDE HACERSE CORTO.
> NO TIENE MULTIJUGADOR.

Interferencias







BIOSHOCK



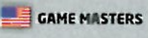
DEAD SPACE



BATMAN: DARK KNIGHT

Las notas

9.6

 GAME MASTERS 9.6



UNA DE LAS sorpresas más inesperadas y un candidato instantáneo a juego del año. Imprescindible.

En la red

Página oficial **www.batmanarkhamasylum.com/**













EL MEJOR JUEGO DE BATMAN Y LA MAYOR SORPRESA DEL AÑO

» do novedoso, pero cada lado del cubo que compone la jugablidad de ***Batman: Arkham Asylum*** encaja a la perfección.

Por un lado está el sistema de combate, simple a más no poder pero con tal profundidad que intentaremos rizar el rizo en cada pelea. Y eso usando únicamente tres botones del mando. Por otra parte está el hecho de que la práctica totalidad de la isla está abierta a la exploración desde el momento inicial, con 240 secretos esperando ser descubiertos. Tampoco se puede desdeñar la parte 'detectivesca' de la aventura, que nos hará exprimirnos el cerebro para dar con la solución a muchos de los acertijos. Y si le unimos los gadgets que siempre lleva consigo Batman (batarangs, bat-gancho, Batmóvil...) y una historia digna de los mejores cómics del personaje, el resultado no puede ser más brillante.

Si acaso podríamos decir que la falta de un modo multijugador hace que se nos haga algo corto, a pesar de los muchos extras que se desbloquean y el modo Desafío. Esto no es más que un pequeño 'pero' entre un mar de razones para otorgar a este título el honor de ser el mejor juego de Batman que hemos visto y la mayor sorpresa que nos hemos llevado en lo que va de año.

› ***Por Juan "Xcast" García***

LOS ZOMBIS NAZIS ATACAN DE NUEVO

El abuelo de los juegos de acción en primera persona vuelve tras una cura de rejuvenecimiento. El tratamiento ha dejado zombis de por medio.

Es público y notorio que durante la Segunda Guerra Mundial ocurrieron cosas un tanto extrañas. También es por todos conocido que el Tercer Reich tenía tendencia a creer en ciertos aspectos sobrenaturales de la realidad. Estos son los que aprovecha el nuevo *Wolfenstein* para recolocarnos en medio del gran conflicto para luchar contra la amenaza nazi, con la única ayuda de nuestras armas y un puñado de habilidades sobrehumanas. Del título clásico, abuelo de todos los shooters en primera persona, poco queda más allá del nombre.

Unos nuevos viejos tiempos

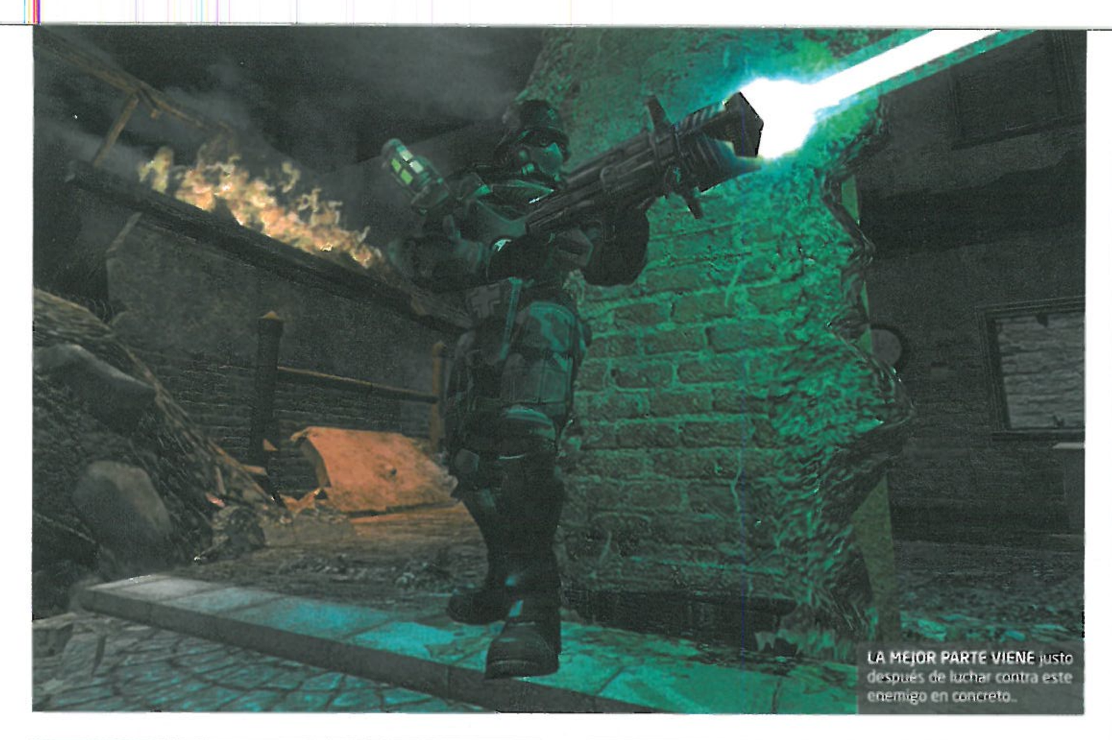
En este retorno a los orígenes nos metemos en la piel de B.J. Blascowitz, el agente secreto que ya protagonizó la anterior entrega de la saga. El objetivo es desbaratar los planes del ejército del eje en torno a unos extraños cristales de peculiares poderes. La aventura comienza como casi cualquier juego basado en este conflicto: disparos aquí y allá, armas reales, enemigos vestidos de soldado... Y justo cuando empezamos a acostumbrarnos a esto es cuando todo cambia. En nuestras manos cae un extraño amuleto que nos brindará de poderes sobrenaturales. El primero de ellos es permitirnos entrar en el 'Velo', una dimensión entre nuestra realidad y otra paralela. Aquí podremos descubrir nuevos caminos y todo se verá de un color verduzco.

EL OCULTISMO NAZI VUELVE A SER EL PROTAGONISTA DE WOLFENSTEIN

Pero eso no es más que el principio. Poco a poco van llegando nuevas habilidades como ralentizar el tiempo, crear un escudo de energía o atravesar superficies. Y eso no es más que el principio puesto que podremos ir me-



LOS ENEMIGOS EMPIEZAN COMO nazis y acaban zombis.


LA MEJOR PARTE VIENE justo después de luchar contra este enemigo en concreto.



El protagonista

B.J. NO ESTARÁ SÓLO ANTE EL ENEMIGO

El personaje principal de esta entrega es el mismo que en la anterior, B.J. Blascowitz. Se trata de un agente secreto especializado en la lucha contra lo paranormal. La diferencia es que ahora tiene mucha más experiencia y sus habilidades son cercanas a las de un superhéroe gracias al medallón que encontrará. Aún así, necesitará de la ayuda de la Resitencia para conseguir doblegar a la maquinaria bélica nazi.


CUANDO ESTEMOS EN EL velo todo se verá así.


AUNQUE LO PAREZCA NO somos un Cazafantasmas.

jorando nuestras habilidades y armas con los tesoros que encontremos durante nuestro avance.

Y es que otro de los detalles característicos de todo *Wolfenstein* es la multitud de objetos escondidos para que los busquemos. En esta ocasión esto se ha elevado a la máxima potencia gracias a la total libertad de movimientos que tenemos. Más allá de limitarse a presentarnos una misión detrás de otra, podremos elegir que queremos hacer entre los opciones que nos presenten los distintos bandos que luchan contra los nazis.

Con todo esto dicho, queda bastante claro lo que supone la propuesta de Raven Software: tiros, libertad de acción, muchos secretos y armas, habilidades y enemigos espectrales. Todo ello funciona con suficiente solvencia y se controla a las mil maravillas con algunas excepciones que lo alejan de la perfección. Es el caso de la IA enemiga, no demasiado lograda, algunas animaciones que no están a la altura y un apartado gráfico simplemente correcto. La explicación de esto viene por el uso de un motor ya vetusto, el ID Tech 4, utilizado en títulos como *Quake 4* o *Doom 3*. Si bien hay que decir que los chicos de Raven han tratado de mejorarlo añadiéndole efectos postprocesado, una mayor profundidad de campo y las físicas Havok»




POBRECITO, NO SABE QUE le quedan dos segundos de vida.

La ficha

Wolfenstein



Desarrolladora: **Raven Software**
Editora: **Activision**
Precio: **X360 y PS3: 69,95€ PC: 59, 90€**
Lanzamiento: 28 de Agosto

Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

EL DOBLAJE VISTO hasta ahora raya a buen nivel

PEGI

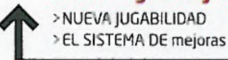
 

www.pegi.info

Arriba y abajo

- NUEVA JUGABILIDAD
- EL SISTEMA DE mejoras
- TÉCNICAMENTE NO ESTÁ a la altura
- PEQUEÑOS ERRORES JUGABLES

Interferencias





WOLFEN-STEIN 3D | RETURN TO WOLFENS. | GTA IV

Requisitos mínimos

PROCESADOR PENTIUM 4 3.2 GHz o AMD Athlon 64 3400+, 1GB RAM, tarjeta gráfica de 256MB NVIDIA Geforce 6800 o Radeon X800 100% DirectX 9.0c, 8GB de espacio libre en el disco duro.

Las notas

8.4

UN BUEN RETORNO, aunque no llega a la altura de los clásicos del género.



Y el castillo, ¿qué?

CON WOLFENSTEIN EN MENTE

En la primera versión del juego, se trataba de una fortaleza nazi que escondía el mayor secreto del Reich. Al recuperar el título original todo parecía indicar que uno de los escenarios que atravesaríamos sería el ya mítico castillo. Tras unas cuantas horas de juego hemos conseguido saber el porqué del título, aunque lo mejor es no desvelar la sorpresa, ya que merece la pena descubrirla por uno mismo.

EXPLORA UNA CIUDAD COMPLETA MIENTRAS ACABAS CON EL TERCER REICH EN LOS AÑOS 40

(que no siempre cumplen con su cometido correctamente). Aún con esto ***Wolfenstein*** no está a la altura del virtuosismo esgrimido por los títulos punteros de esta generación.

Jugando con amigos

La parte multijugador del título se ha encargado a un estudio novato en esto de la programación, Endrant. Estos chicos han intentado crear una experiencia con un sabor similar al modo historia, pero sin tanto artificio ni armas hiperpoderosas. De esta manera, elegiremos entre tres clases distintas de unidad (soldado, médico e ingeniero) e iremos ganando experiencia para poder seleccionar nuevas habilidades para nuestro personaje. Se ha tratado de no romper el equilibrio entre clase, haciendo que ganar experiencia no signifique volverse super poderoso. Lo cierto es que al tomar esta decisión han acertado, ya que los tres modos de juego que propone resultan de lo más entretenidos. El primero de ellos nos coloca en un Deathmatch clásico entre dos equipos, el segundo, Objetivos, nos hará defender y atacar por turnos una serie de localizaciones. El último de ellos StopWatch hace que un equipo siempre ataque una serie de objetivos relacionados entre si. No es que se trate de una variedad brutal, pero es capaz de proveer muchas horas de diversión a pesar de su aspecto técnico algo desfasado.

Wolfenstein es un juego atípico, de esos que enganchan por lo que son y no por su



aspecto. Su propuesta es ciertamente original y a buen seguro enganchará durante muchas horas a los que se atrevan con él. Podría haber sido mucho mejor, pero eso no quita que sea muy entretenido.

> *Por Juan "Xcast"García*

NO HAY NADA COMO freír a estos nazis de mierda.



VUELVE EL REY DE LOS LUCHADORES

Espoleado por el gran trabajo de Capcom con su *Street Fighter IV*, SNK vuelve por sus fueros tras cuatro años de ausencia en el género de la lucha bidimensional.

El año pasado, Capcom vaticinó que 2009 sería el año de la lucha. Su *Street Fighter IV* significó un nuevo comienzo para el género y, además, un auténtico reto para SNK, que estaba obligada a dar la réplica con una nueva entrega de *King of Fighters*. Tras mas de tres años de artesanal desarrollo, ***King of Fighters XII*** llega al mercado como auténtico abanderado de las dos dimensiones. Pasado y futuro se unen en el nuevo titulo de SNK para PS3 y Xbox 360. Al fin *King of Fighters* alcanza la alta definición, y con ello, el esperado redibujado de todos los personajes, pero se mantiene fiel a las dos dimensiones en las que tantos éxitos cosechó la saga a lo largo de sus quince años de vida.

¿Beat'em-up o dibujos animados?

El elemento más llamativo de la nueva entrega de *King of Fighters* es su entorno gráfico, que abandona al fin, después de tres lustros, los sprites clásicos que han aparecido en la saga desde sus inicios, en el verano de 1994. El desarrollo de ***KOFXII*** ha estado marcado por su impresionante salto gráfico, que basa su aspecto y espectacularidad en las mismas bases que los dibujos animados clásicos: cada uno de los elementos y animaciones del juego ha sido creado 'a mano'. SNK ha confirmado en repetidas ocasiones que en el proceso de creación no se han utilizado trucos de sombreado digital, ni animación por ordenador, ni renderizado 3D de ningún tipo... El resultado es un juego de lucha en 2D 'absolutas' (por ejemplo, *Street Fighter IV* tiene una jugabilidad bidimensional

> TODOS SUS GRÁFICOS HAN SIDO DISEÑADOS "A MANO"



ATHENA TIENE EL ASPECTO del juego en el que debutó en 1986 (Psycho Soldier).



Dibujos animados en HD
ARTESANÍA PIXELADA

Han pasado cuatro años desde la aparición de KOF XI y, en casi todo este tiempo, por extraño que parezca, SNK ha estado trabajando en su secuela. No resulta tan descabellado si tenemos en cuenta lo duro que ha sido el salto a la alta definición; según SNK, un equipo de 10 personas (diseñadores, grafistas, dibujantes y animadores) tardaba una media de 16 meses en dar vida a cada uno de los 22 personajes que aparecen en el juego.



ANDY, TERRY Y JOE hacen un equipo temible en KOFXII.



IORI YAGAMI HA PERDIDO muchos de sus golpes.

La ficha



The King of Fighters XII

Desarrolladora: **SNK Playmore**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: **Septiembre**

Plataformas



Idiomas

Voces Textos 

LAS VOCES PUEDEN ponerse en inglés o en japonés.

PEGI

www.pegi.info

Arriba y abajo



- LOS SPRITES AL fin han sido redibujados
- REGRESA LA BATALLA Street Fighter vs KOF

- TIENE MENOS LUCHADORES que KOF94
- ES PARCO EN opciones de juego

Interferencias

GUILTY GEAR X — KOF XI — STREET FIGHTER IV

Las notas

8.4

FAMITSU	5.4
GAMEPRO	7.0
IGN	6.0
PSM3 MAG UK	5.4

NO ES TAN rematadamente bueno como SFIV, pero es un gran comienzo de la saga en la actual generación.

pero un entorno gráfico en 3D), un colorido espectacular y un aspecto que pocos juegos pueden igualar.

Eso sí, no todo van a ser ventajas; el proceso de animación y diseño al estilo 'clásico' necesita muchísimo tiempo y trabajo. Según SNK, el diseño de cada uno de los personajes del juego ha requerido el trabajo de diez personas (entre diseñadores, grafistas, dibujantes y animadores) durante una media de 16 meses por cada uno de los luchadores, claro. El principal perjudicado por este motivo es el número de luchadores seleccionable, que en *King of Fighters XII* alcanza la veintena en su versión original (recreativa), y cuya versión doméstica cuenta con dos personajes extra: Mature y Branctorche.

Jugabilidad de ayer, hoy y mañana

Si hay algo que ha permitido a la saga aguantar el tipo frente a los mejores juegos de lucha de Capcom, superando incluso barreras de hardware, es su jugabilidad. Incluso con el menor número de personajes de toda la saga, *KOFXII* aporta diversas novedades jugables y grandes diferencias en el control de los personajes más clásicos de la saga, algo que ha levantado todo tipo de críticas entre los jugadores más expertos. »



RALF Y CLARK SON todo unos "cachas" de gimnasio.



Novedades jugables

"ALTAS Y BAJAS" DE LA TEMPORADA

Tras un paréntesis de cuatro años desde la aparición de KOF XI, era de esperar que SNK realizase cambios importantes en su jugabilidad. Por un lado, el sistema jugable ha ganado elementos como los Critical Counter o los espectaculares Sousai; por otro lado, sus programadores han cambiado radicalmente el control de algunos personajes como Iori, que ha perdido su ataque "antiaéreo" y su proyectil.

SNK CELEBRA EL 15º ANIVERSARIO DE LA SAGA CON SU PRIMERA ENTREGA EN HD DE SU HISTORIA

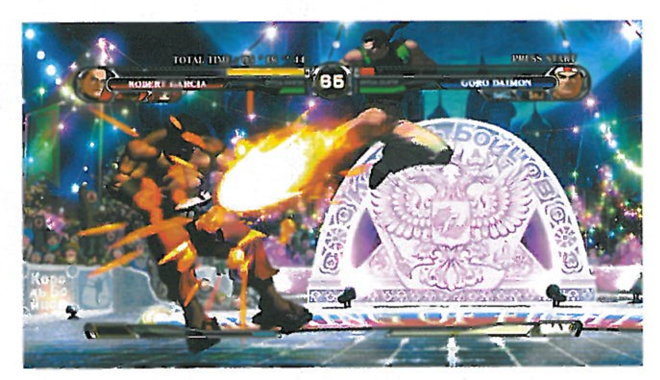
El control a través de cuatro botones permanece fiel a la saga, aunque el desarrollo de los combates estará marcado por tres novedades: los Critical Counter, los Sousai (o deadlocks) y un nuevo movimiento que une Focus y Reversal en una única combinación (pulsando los dos ataques fuertes al mismo tiempo).

El primero de ellos permitirá, haciéndolo en el momento adecuado y si la barra de Crtitical Counter está llena, contrarrestar un ataque del oponente y realizar un custom combo que podremos terminar en super. El Sousai se producirá cuando los dos luchadores lancen un ataque al mismo tiempo; al hacerlo, se producirá una pequeña explosión, ambos perderán algo de energía y volverán a la posición neutral.

Aunque la saga es famosa por su dificultad (los "robos" de KOF95 son míticos), esta nueva entrega es un auténtico paseo para los expertos en el género; la única forma de todo su potencial es combatiendo con amigos o participando en combates a través de internet. Los usuarios de Xbox 360 contarán con opciones TrueSkill, mientras que los propietarios de la versión PS3 tendrán la posibilidad de formar clanes en exclusiva.

Los arranques de la saga en nuevos sistemas siempre han sido lentos (KOF NeoWave en Atomiswave, Maximum Impact en Type-X...) y éste no es una excepción: pocos personajes, modos de juego justitos... Aún así, *King of Fighters XII* es el único título capaz de plantar cara a *Street Fighter IV* a través de su característica jugabilidad y su entorno bidimensional en alta definición, capaces de encandilar a los amantes de los buenos beat'em-up en dos dimensiones.

› Por Lázaro "Doc" Fernández





MARCA TE PRESENTA
LA PRENDA DE ESTA TEMPORADA

LA CAZADORA OFICIAL DEL REAL MADRID

DOMINGO 30 CARTILLA

Por sólo 9'95 €

Puños chimenea ajustables

Cremallera con logo grabado en el cierre

Escudo bordado en los colores del Real Madrid

Elige tu talla:

S	L	XL
ancho 54 cm.	ancho 62 cm.	ancho 64,5 cm.
largo 69 cm.	largo 75,5 cm.	largo 80 cm.



PORQUE ERES PARTE DEL MEJOR EQUIPO, VISTE LA CAZADORA OFICIAL DEL REAL MADRID

Esta liga, tu equipo y tú marcaréis un estilo exclusivo con la cazadora oficial del Real Madrid: Bandas reflectantes delante y detrás, cintura y puños chimenea ajustables, Real Madrid C.F. bordado en la parte trasera, cremallera con logo grabado y, por supuesto en el pecho, el escudo bordado de tu equipo. Consigue el domingo 30 de agosto, tu cartilla.

¡Esta liga, MARCA la diferencia!

MARCA *se sale*



barcelona world race




GRAND SLAM TENNIS

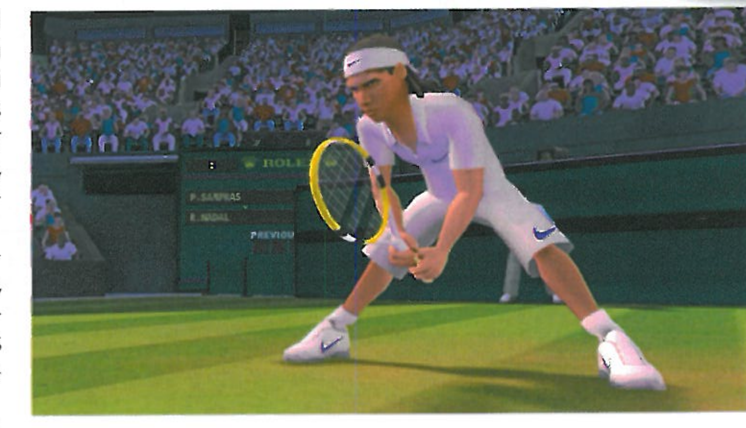
UN AUTÉNTICO SIMULADOR DE TENIS

Esta vez sí. EA Sports nos presenta un arcade del deporte de la raqueta donde, casi por sorpresa, vamos a poder sentir la experiencia de jugar emulando a los más grandes. Las gracias al Wii Motion Plus.

En la particular 'tour de force' por el podio de los juegos de tenis en la Wii, nosotros lo tenemos claro. Si algo puede ofrecer la blanca de Nintendo es el realismo en el control de la raqueta. Es por ello que *Grand Slam Tennis*, de EA Sports, sobresale con seguridad ofreciendo una experiencia jugable muy cercana a la realidad.

Grand Slam Tennis nos permitirá competir en los cuatro grandes: Australian Open, Roland Garros, Wimbledon y U.S. Open, reproducidos con todo lujo de detalles. Tanto las pistas secundarias, exhibiciones y las espectaculares pistas centrales.

Al mismo tiempo, tendremos la posibilidad de jugar con uno de los tenistas más actuales: desde Federer y Nadal, hasta Andy Roddick, Serena y Venus Williams, o Murray; todos ellos reproducidos en un estilo caricaturesco que se nos antoja muy conseguido y adecuado al rendimiento gráfico de la má-



LOS JUGADORES, TANTO VISUAL COMO EN GESTOS Y SONIDOS, ESTÁN MUY CONSEGUIDOS

Habilidades

CADA UNO, A LO SUYO

Los oponentes basarán su juego en técnicas distintas como Saque y Volea, Defensa desde la red, etc... También destacarán en acciones concretas, como la resistencia de Nadal o el saque de Andy Roddick. Conocer el juego de cada oponente y saber contrarrestar sus especialidades será vital para hacerse con los cuatro grandes y convertirse en una leyenda.



Multijugador

UN ONLINE MUY DIVERTIDO

Además de las opciones de multijugador offline como los retos a dobles o incluso a cuatro para retos específicos como obtener puntos en un tiempo récord o hacer rondas rotatorias en distintas posiciones, el juego permite el online contra tus amigos o contra oponentes asignados por el servidor de EA con experiencia y habilidades similares. ¡Es una gozada jugar contra desconocidos!

La ficha



Grand Slam Tennis

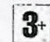
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **49,95 - con Wii Motion: 59,95**
Lanzamiento: Ya a la venta



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

SE ECHAN EN falta los comentarios en español.

PEGI



www.pegi.info

Arriba y abajo

- EL MANEJO REVOLUCIONARIO.
- EL TRABAJO DE diseño artístico
- ES DIVERTIDO DE narices.
- EL WII MOTION siempre falla en el punto decisivo.

Interferencias





WII SPORTS | VIRTUA TENNIS | TOP SPIN

Las notas

9.0

NGAMER	8.9
IGN	8.5
EUROGAMER	8.0
MERISTATION	7.0

NOS HA ENCANTADO su jugabilidad y diseño.



LAS GRANDES ESTRELLAS DE todos los tiempos como McEnroe tiene su espacio en ***Grand Slam Tennis***

LA CURVA DE APRENDIZAJE es poco pronunciada, pero llegar a ser un maestro, te llevará su tiempo

quina. Para aquellos amantes del tenis, será una gozada reconocer las posturas de saque, recepción, sonidos de exclamación, etc... Típicos de las estrellas de la raqueta.

El juego permite también jugar al lado y contra las grandes estrellas de todos los tiempos como Bjon Borg, McEnroe o Martina Navratilova, igualmente bien caracterizados.

En cuanto a las opciones de juego, *Grand Slam Tennis* te permitirá desarrollar un tenista desde sus inicios a través de partidos amistosos y, en el modo campaña, recorrer todos los Grand Slam escalando puestos. Nuestro avatar adquirirá experiencia y habilidades que potenciarán su juego. Además, estas habilidades pueden ser reasignadas en unos huecos desbloqueables, lo que destaca el componente rolero del título.

Pero como hemos comentado al principio, donde *Grand Slam Tennis* se lleva la palma es en el realismo logrado con el Wii Motion Plus: Todo tipo de técnicas como las dejadas, globos, lifteos, cortes, la dirección de la bola; son controlados por nuestra habilidad con la raqueta, incluidos los saques.

Una compra obligada si te gusta el tenis.

› *Por Duardo*



CADA TENISTA BASA SU juego en técnicas distintas: Saque y volea, defensa desde el fondo, etc...

WIMBLEDON SUPONE UN RETO para tu juego porque la hierba opone más resistencia al bote

CARL Y RUSSELL SE enfrentarán a una serie de problemas en su aventura.

UP

SALTA SIN PARAR

La nueva producción de Pixar nos trae su videojuego de la mano de THQ

Las películas de Pixar se han convertido desde hace años en auténticos éxitos de taquilla. Se espera que *Up*, la última aventura de la compañía, tenga el mismo reconocimiento. Por ello, pretende llegar un poco más lejos de la mano del videojuego oficial.

Up es una aventura en la que deberemos guiar por algunos países sudamericanos a un vendedor de globos jubilado, Carl, y a su amigo boy scout, Russell. Cargados con la casa a cuestas, como si se trataran de caracoles, esta simpática pareja deberá resolver una serie de conflictos en su camino.

Sin parar de saltar

Al principio el juego resulta gracioso. Ir saltando por todos lados, subir a peligrosos riscos, balancearse en ramas,... Sin embargo, después de un rato nos damos cuenta de que las acciones a realizar son bastante limitadas. Sin embargo, si es interesante ver como es necesario controlar a los dos personajes para poder avanzar en la aventura, pudiendo ser un juego para dos personas si así se prefiere.

En cuanto al apartado gráfico, los resultados son algo flojos. Lo que podría haber sido un espectáculo de escenarios y personajes no ha cumplido las espectativas. Los controles por su parte si son sencillos, algo normal teniendo en cuenta que es un juego destinado a niños. Buenos ratos de diversión pero pudo ser bastante mejor.

Por Julio del Olmo



TE CRUZARÁS UN MONTÓN de animales en tu camino.



La ficha

Up

Desarrolladora: **Asobo Studios**
Editora: **THQ**
Precio: **PS3/Xbox360: 46,95€; PC: 19,95€; PSP/DS: 36,95€; PS2/Wii: 26,95**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces · Textos

DOBLADO COMPLETAMENTE AL castellano.

PEGI

3+

www.pegi.info

Multijugador

2 — DOS PERSONAS PODRÁN ser los personajes de esta aventura.

Arriba y abajo

- > PERSONAJES MADE IN pixar.
- > MODO MULTIJUGADOR INTERESANTE.
- > MUY REPETITIVO EN algunas fases.
- > ALGO FLOJO EN el apartado gráfico.

Interferencias

TOY STORY MANIA · CARS · LOS INCREIBLES

Las notas

7.0

GAME SPOT	5.5
IGN	7.0

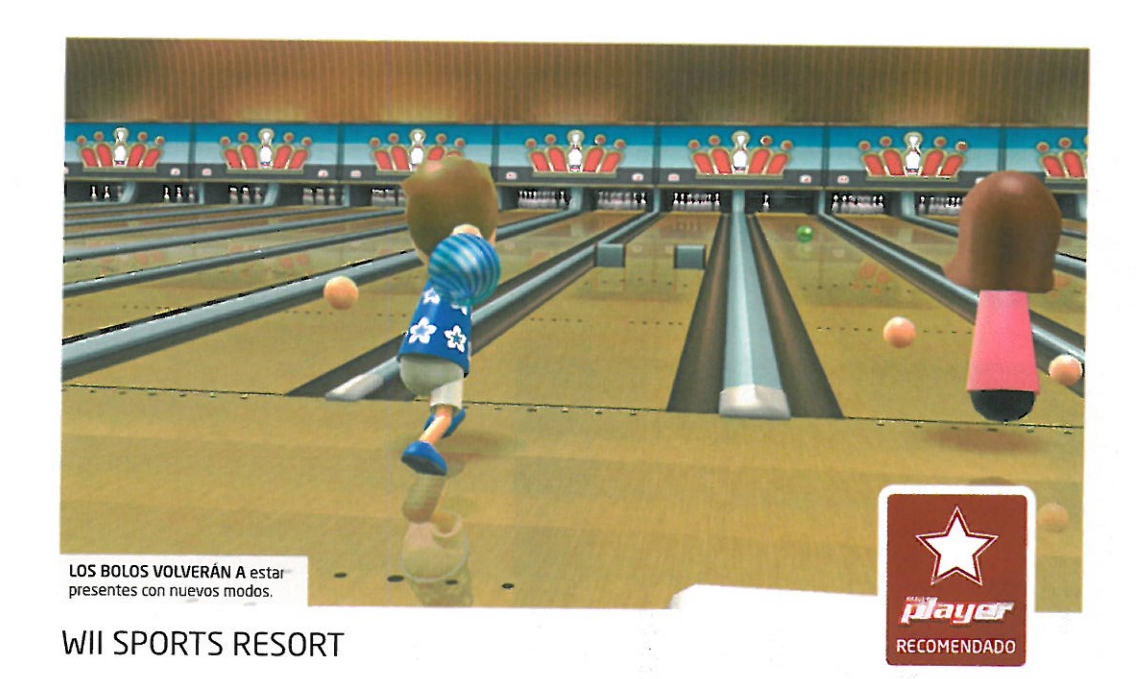
INTERESANTE JUEGO PARA niños muy al estilo de Pixar.

En la red

Página oficial: **http://www.pixar.com/up/**



SURCA LOS RÍOS Y cuidadco con los cocodrilos.



LOS BOLOS VOLVERÁN A estar presentes con nuevos modos.

player RECOMENDADO

WII SPORTS RESORT

VUELVE EL 'JUEGO DE LOS BOLOS' DE WII

Wii Motion Plus ya justifica la compra de un juego que une en un solo juego precisión y diversión sin mayores pretensiones.

Al abrir la caja de *Wii Sports Resort* encontrarás un objeto extraño con el conector perfecto para encajar al final de tu wiimote. Hazlo. Es el Wii Motion Plus del que tanto hemos hablado y que sirve para hacer que los movimientos del mando sean 'ochocientas mil' veces más precisos. Y es eso, la precisión en los movimientos lo que hace que *Wii Sports Resort* sea un juego a tener en cuenta. Además de servir como plataforma de pruebas de la nueva tecnología, lo hace en un 'ambiente' que ya es familiar para muchos jugadores (50 millones de copias vendidas de *Wii Sports* lo corroboran). El que ha sido llamado 'el juego de los bolos' o 'del tenis' de la Wii, da un paso más incorporando nuevas disciplinas (algunas desaparecen) que elevándolas hasta 12 y 24, los modos de juego, individuales y en equipo.

Remarás, tirarás con arco, pedalearás, lanzarás a canasta, jugarás a ping pong o lucharás con espadas, deportes en los que la precisión de los movimientos es vital para conseguir resultados. Por lo visto (o más bien, lo jugado), el cambio es radical, la forma de golpear, de sujetar, todo, ha cambiado con la incorporación de Wii Motion Plus. Si le unimos la idea de Miyamoto de convertir el escenario de la isla en una franquicia, sabemos que estamos ante otro gran fenómeno con el sello de Nintendo.

> *Por Chema Antón*



EL ASPECTO DEL JUEGO sigue siendo el mismo.



UNO DE LOS DEPORTES más adictivos jugando a dobles.

La ficha



Wii Sports Resort



Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

TAN MASCADITO COMO es habitual en Nintendo.

PEGI



www.pegi.info

Sólo repiten bolos y golf

10 DEPORTES NUEVOS> De las pruebas deportivas incluidas, las úncas dos que se repiten de Wii Sports son bolos y golf. El resto de deportes son: baloncesto, esquí acuático, motos de agua, ping pong, frisbee, kendo, tiro con arco, paracaidismo, vuelo libre y canoa.

Arriba y abajo

>CONTROL MEJORADO CON Wii Motion Plus.
>NUEVAS PRUEBAS QUE nos atrapan.

>DEMASIADO REPETITIVO.
>QUEREMOS COMPETIR ONLINE.

El 'concepto isla'

WUHU LO INAUGURA> La idea de Miyamoto con el 'concepto isla' es que ésta se convierta en un personaje. La gente conocería el espacio (la isla) a la perfección antes de que saliese el siguiente juego que sería, por ejemplo, un juego de rol o un Wii Fit en la isla.

Las notas

8.0

GameSpot	8.0
IGN	7.7
MERISTATION	8.5
NGAMER UK	8.5

UN JUEGO QUE hay que tener para que te saque de muchos apuros en fiestas con amigos. Divertidísimo.

En la red

Página oficial: *www.nintendo.es/NOE/es_ES/games/wii/wii_sports_resort_12541.html*



EL TIRO CON ARCO exige concentración, paciencia y pulso.

AVENTURA PARA DETECTIVES MADUROS

Desde la estética a la temática, pasando por el diseño de los puzzles, el detective más famoso se centra en un público adulto.

Lo que sorprende de *Sherlock Holmes para DS* no es que utilice exactamente el mismo sistema de navegación que los juegos de aventura para PC, ni su ambientación austera, seria y adulta, sino el hecho de que muchas de las pruebas estén orientadas a memorizar, leer con atención y utilizar los pequeños objetos que iremos acumulando en nuestro maletín. Esta gran cantidad de detalles que tendrás que tener en cuenta no se ajustan precisamente a la realidad de una consola que está orientada a un público algo más joven que al que apunta *Sherlock Holmes DS*.

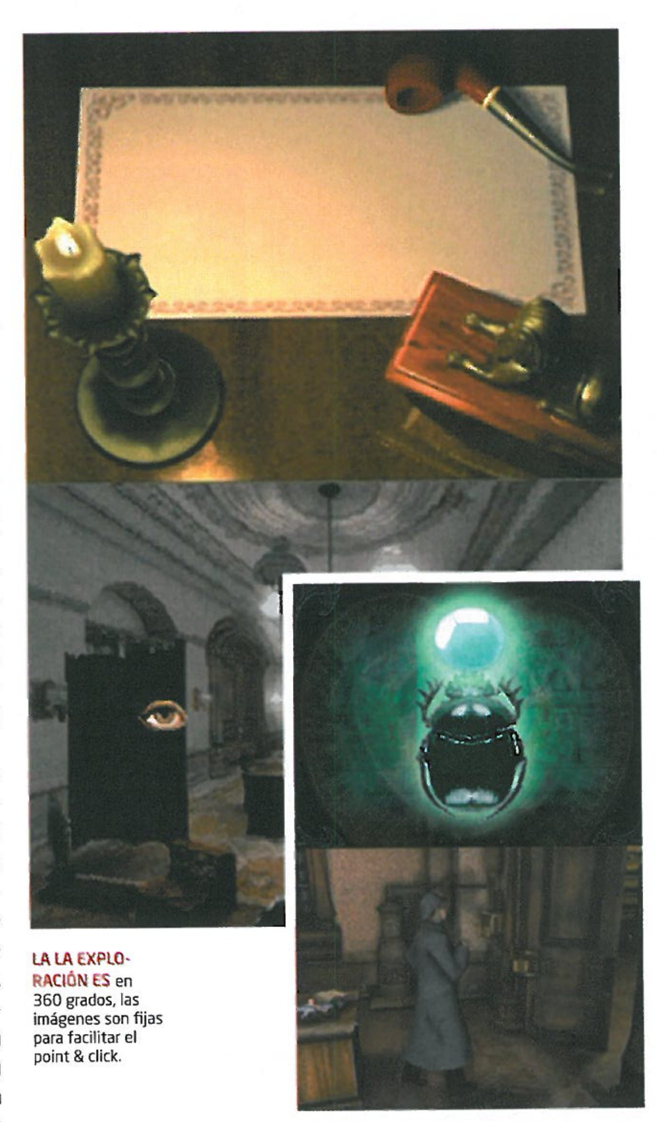
Las parrafadas de texto a leer (todas las voces son en inglés) y el propio argumento de la aventura puede convertirse en un escenario demasiado denso para el público infantil. Sin embargo, si lo enfocamos como una oferta para adultos que han terminado cerrando la DS después de tanto entrenar el cerebro y hacer sudokus, el juego puede ser una oferta muy interesante. Memoria, lógica, algo de cultura general y cierto interés por la egiptología pueden hacer que el secreto que encierra esta aventura de Sherlock Holmes sea apasionante.

Cómo investiga Sherlock

La mecánica es sencilla. Stylus en mano, primero lo utilizaremos para explorar y observar cada una de las estancias al detalle y cada vez que el icono cambie, podremos interactuar con esa zona en concreto cogiéndolo, examinándolo o activándolo, por ejemplo. Iremos cargándonos de objetos (que siempre servirán para algo) y evidencias que nos darán las claves para resolver los enigmas que se planteen. Avanzaremos a lo largo de un argumento que, en realidad, sigue una línea recta con muy pocas historias paralelas en las que podamos entretenernos y con las que despistarnos. Esta linealidad no supone, sin embargo, que el juego sea sencillo o simple, pues habrá momentos para revisitar habitaciones y estancias y encontrar más pruebas e información para resolver misterios que se irán planteando en capítulos posteriores.

Adulta, seria y muy intensa, si pudiésemos pedir algo más a esta aventura gráfica es que hubiese sido originalmente concebida para DS y no para PC, versión de la que conserva demasiados detalles.

› *Por Chema Antón*



LA LA EXPLORACIÓN ES en 360 grados, las imágenes son fijas para facilitar el point & click.

En solitario

HOLMES, 'ABANDONADO' A SU SUERTE

Resulta muy curioso ver al bueno de Sherlock Holmes paseando en solitario por las estancias de la mansión en la que se desarrolla *El Misterio de la Momia*. Evidentemente, son motivos técnicos los que hacen inviable que exista un segundo personaje acompañando a Sherlock ya que tal y como se plantea el juego, la presencia del Doctor Watson sólo serviría para entorpecer la investigación. Además, una presencia 'humana' estática afearía el juego cada vez que apareciese en pantalla.



La ficha

Sherlock Holmes: El Misterio de la Momia

Desarrolladora: **Frogwares**
Editora: **Digital Bros**
Lanzamiento: 27 de agosto

Plataformas

Idiomas

Voces: inglés · Textos: español

UNO DE LOS pocos juegos de DS con voces.

PEGI

3+

www.pegi.info

Arriba y abajo

↑ › UNA HISTORIA BIEN hilada
› VISIÓN DE 360 grados

↓ › AMBIENTACIÓN AUSTERA
› QUIZÁ NO SEA el público adecuado

Las notas

6.5

GAMES MASTER UK	5.0
NGAMER	6.0

UNA AVENTURA QUE sirve para pasar el rato en DS, si bien no aporta ninguna novedad al género.

En la red

Web: *www.sherlockholmes-thegame.com*





ACABA CON LOS MALOS de un buen espadazo.

GI-JOE: THE RISE OF COBRA

LOS GI-JOE BUSCAN ACABAR CON COBRA

Como todo estreno de película de acción americana, Gi-Joe trae bajo el brazo su adaptación a los videojuegos, para llenar más el saco.



La ficha

Gi-Joe

Desarrolladora: **EA Games**
Editora: **EA**
Precio: **PS3/Xbox360/ Wii: 46,95€; PSP/DS: 36,95€; PS2: 36,95**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

DOBLADO COMPLETAMENTE AL castellano.

PEGI

16+ www.pegi.info

Las notas

6.0

GAME SPOT 5.5
VIDEO GAMER 6.7

ES ENTRETENIDO PARA un rato pero luego se vuelve bastante monótono.

Hace algunos años ya que me sentaba en el sofá a ver las aventuras de este grupo de soldados especialmente preparados para acabar con Cobra. Este año, como parece que está de moda desempolvar viejos héroes, Stephen Sommers ha decidido traernos de nuevo a este grupo de legendarios soldados a la gran pantalla con el estreno de *Gi-Joe: The Rise of Cobra*. Como se esperaba, este estreno viene de la mano del videojuego del mismo nombre.

Misión: Acabar con Cobra

Gi-Joe es una mezcla de juego de acción y shooter en tercer persona. El desarrollo del juego consta de una serie de misiones, bastante bien relacionadas entre sí, que deberás ir superando para descubrir los misterios que M.A.R.S, la industria de armamento de Cobra, esconde.

A lo largo del juego podremos ir desbloqueado personajes conocidos de los Gi-Joe, que podremos utilizar en las misiones. Clásicos de la saga como Duke, Heavy Duty o Ripcord estarán en nuestras manos para, utilizando sus habilidades, acabar con todo un ejército antes de que lo hagan ellos con nosotros. Para cada misión el jugador podrá seleccionar a dos soldados para ir alternándose el uso de uno a otro en función de lo que el juego nos requiera. Esta posibilidad también se puede utilizar como modo multijugador, ya que junto con un amigo podremos controlar a los dos personajes seleccionados para cada misión.



HEAVY DUTY NO SE complica, por eso usa armas de este calibre.

ACABA CON M.A.R.S PARA DERROTAR A COBRA Y FRUSTRAR SUS PLANES

El apartado gráfico y la banda sonora son algunos de los argumentos positivos del título. Entre lo negativo está lo repetitivo de las misiones. Pocas opciones nos da para elegir, de hecho, no controlamos ni la cámara, por lo que no podremos investigar a nuestra bola en los grandes y trabajados escenarios de los que dispone el juego. **>*Por Julio del Olmo***



UN MONTÓN DE TRAMPAS te cortarán el camino.





CONDUCE TODOTERRENOS POR EL desierto.



LUCHAR SOLO NO SERÁ un problema para ti.



DCS: BLACK SHARK

QUIERO SER PILOTO

Una alegría para los amantes de la simulación más 'heavy'. Casi hay que sacarse la licencia para pilotar este helicóptero ruso Ka-50.

Los creadores del aclamado simulador de combate aéreo *Lock-On* se han lanzado a producir una serie de simuladores que llevará el nombre de *DCS* (Digital Combat Simulator). El primer título de esta prometedora saga llega ahora, con versión en castellano: *DCS: Black Shark*, el nombre 'de pila' del helicóptero de combate ruso Ka-50. .

Y como no podía ser de otra manera, se trata de un simulador 'ultrarrealista' donde casi hay que irse a una escuela de pilotos y pasar varios años para, siquiera, ser capaces de encender la radio de esta máquina de guerra. Pero esto no es un hándicap, al revés, es todo un aliciente para los amantes de la simulación, que son legión.

Modo 'para paquetes'

El extremado realismo del juego le ha valido ser nombrado el simulador del año por la prestigiosa revista de pilotos virtuales PC Pilot. Pero que esto no te frene si no te has puesto a los mandos de un simulador de este tipo, ya que el juego incluye un 'modo arcade' que facilita muchísimo las cosas y permite pasarlo bien a aquellos menos expertos.

Los detalles de la cabina del helicóptero son impresionantes, como su sistema de física, el modelo de daños y el detalle de los enemigos y los más de 300.000 kilómetros cuadrados de mapas. Además, cuenta con un editor de misiones y modo multijugador.

> *Por Gustavo Maeso*



LAS UNIDADES ENEMIGAS ESTÁN modeladas a la perfección.



CONSIGUE DESPEGAR Y TODO irá sobre ruedas.



LAS IMÁGENES DE LA cabina son casi fotografías.



La ficha

DCS: BLACK SHARK

Desarrolladora: **Eagle Dynamics**
Editora: **Firendware**
Precio: **39,95 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

Plataformas

Idiomas

Voces / Textos

LA VERSIÓN DEL juego llega en castellano.

PEGI

12+

www.pegi.info

Multijugador

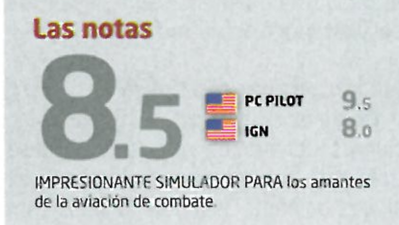
16 JUGADORES PUEDEN VERSE las caras o hacer misiones cooperativas.

Arriba y abajo

> REALISTA HASTA LA náusea
> MODOS DE JUEGO para todos
> CASI TIENES QUE ser piloto
> EL APARTADO SONORO flojea

Requerimientos hardware

MÍNIMOS> WINDOWS XP/VISTA • RAM: 1 Gb• CPU: 2 Ghz • DVD-ROM • 4 Gb HD • Tarjeta mínima: 256 MB ATI o nVidia, compatible con DirectX 9 • Requiere activación por Internet **RECOMENDADOS >** Windows Vista • RAM: 2 Gb • CPU: Intel Core 2 Duo E6850 o AMD Phenom 9850 • Gráfica: 512Mb ATI HD 2900 o nVidia Geforce 8800 • Joystick



Las notas

8.5

PC PILOT	9.5
IGN	8.0

IMPRESIONANTE SIMULADOR PARA los amantes de la aviación de combate.

En la red

Página oficial: *www.digitalcombatsimulator.com*



LLEGÓ EL BÉISBOL MÁS ESPECTACULAR

Béisbol, ese extraño deporte americano en el que hay que atizar a una pelota con na palo. Esta vez sin una pizca de realismo.

Hacía ya años que no llegaba a nuestras tierras de manera oficial un juego basado en el béisbol, uno de los deportes nacionales estadounidenses. Tanto es así que es la primera ocasión que van a tener los aficionados a este deporte de echar unos strikes en la nueva generación de consolas. Por desgracia (o suerte, según se vea) no vamos a estar ante una simulación pura, sino ante un juego arcade en el que casi cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

Las bases son las mismas: un equipo batea y el otro lanza la pelota y recoge los golpeos. Pero donde en la realidad todo se vuelve tedioso aquí no hay más que continuas emociones. No es que nos vaya a dar un soponcio por su ritmo vertiginoso, pero mejora lo que hemos podido ver en juegos de este tipo.

Para empezar, la estrella es un modo de juego en el que creamos un jugador y lo llevamos desde las ligas mexicanas hasta lo más alto de la NBL. Para llegar hasta ese punto tendremos que participar en mil y un partidos y en otros tantos minijuegos. También podremos jugar en una liga normal, llevando la gestión del equipo en un modo mánager, aunque lo verdaderamente divertido es jugar con amigos y olvidarse de problemas con la IA o de complicaciones innecesarias en el control.

Como es lógico, otra de las taras es el idioma, completamente en inglés. Pero no podíamos esperar otra cosa. Y es que los escasos aficionados al béisbol están de enhorabuena. Los que no lo sean... No tanto.

› Por Juan "Xcast" García



EL APARTADO GRÁFICO RAYA a buena altura, aun lejos de la perfección.



La ficha

The Bigs 2

Desarrolladora: **Blue Castle Games**
Editora: Take 2
Precio: **29,95 €**
Lanzamiento: Ya a la venta

Plataformas

Idiomas

Textos · Voces

EL JUEGO ESTÁ totalmente en castellano

PEGI

7+

www.pegi.info

Próximamente en DS

LA VERSIÓN QUE difiere en cuanto a calidad y características respecto al resto es la versión de DS. Llegará el 8 de Septiembre de este año.

Las notas

7.7

DIVERTIDO, AUNQUE NO tan accesible como podría llegar a ser. Su precio reducido le hacen una opción más que interesante para nuestros sufridos bolsillos.

En la red

Página oficial: ***http://2ksports.com/games/thebigs2***

LAS LICENCIAS Y JUGADORES de los equipos reales están incluidos.

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

GEARS OF WAR 2: ALL FRONTS COLLECTION

GEARS OF WAR 2 SE HACE GRANDE

El pack de expansión más grande para el mejor juego de Xbox 360 de los últimos tiempos. ¡Y esta vez viene con un capítulo para un jugador!

Pocos jugadores de Xbox 360 no conocerán las aventuras de Marcus Phoenix y compañía en *Gears of War*. Es más, posiblemente muchos de ellos estén en estos momentos enganchados a sus modos multijugador online a través de Xbox Live. Estos son los que más van a celebrar el lanzamiento de este pack de expansión para la segunda parte de la saga, aunque no serán los únicos.

Esto es porque además de un buen puñado mapas completamente nuevos, Dark Corners incluye un nuevo capítulo para un jugador, que no se llegó a introducir en el juego final por cuestiones de diseño. Su nombre es "Road to Ruin". Este añadido a la historia se situa inmediatamente después de que Marcus y Dom encuentren a Maria y nos lleva a acompañar a los héroes hacia Nexus. En su camino podrán elegir entre pasar con sigilo o con la pistola en mano. Si eligimos la primera opción entraremos en un extraño modo sigiloso no demasiado trabajado. Y es que cuando funciona ***Gears of War*** es cuando hay tiros de por medio... Se puede jugar tanto en solitario como acompañado de un amigo, aunque su duración no justifica la compra si no se van a utilizar los nuevos mapas en los numerosos modos multijugador que ya existen en el juego.

SIETE NUEVOS MAPAS, UN CAPÍTULO PARA UN JUGADOR Y LAS VIEJAS EXPANSIONES DE **GOW**



MARCUS Y DOM EN modo sigiloso y vestidos de locust para pasar despercibidos.







NADA MÁS COMENZAR ROAD to Ruin elegiremos: sigilo o acción. Ambas opciones acaban en baño de sangre...


SIETE NUEVOS MAPAS SON muchas horas de diversión. Más acción para el rey del género...


UN VIEJO CONOCIDO DE la saga hará acto de aparición hacia el final del capítulo.

HACE MÁS PERFECTO AÚN AL QUE ES SIN DUDA ALGUNA EL MEJOR JUEGO DE XBOX 360



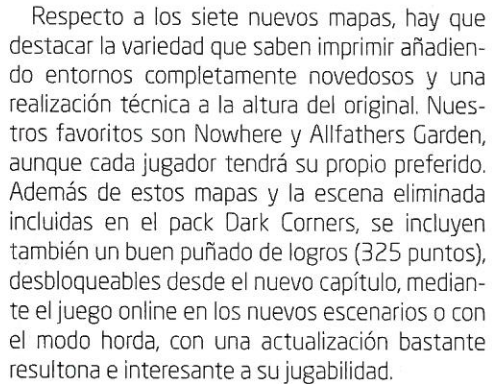
Respecto a los siete nuevos mapas, hay que destacar la variedad que saben imprimir añadiendo entornos completamente novedosos y una realización técnica a la altura del original. Nuestros favoritos son Nowhere y Allfathers Garden, aunque cada jugador tendrá su propio preferido. Además de estos mapas y la escena eliminada incluidas en el pack Dark Corners, se incluyen también un buen puñado de logros (325 puntos), desbloqueables desde el nuevo capítulo, mediante el juego online en los nuevos escenarios o con el modo horda, con una actualización bastante resultona e interesante a su jugabilidad.

Pero lo mejor de este pack no es lo completo que resulta en comparación con los que le precedieron para este mismo título, sino que por tan sólo 400 puntos más podremos descargar también los tres packs anteriores: "Flashback", "Combustible" y "Snowblind" que por separado tendrían un precio cinco veces superior a lo que cuestan en esta ocasión tan señalada.

Si bien hay que recordar que no se trata de un juego completo, sino que requiere tener la segunda entrega de la saga. Aunque tenemos que decir que no haber disfrutado de *Gears of War 2* a estas alturas es casi un pecado capital.

Se trata de una expansión obligatoria para todos aquellos que no han puesto a criar polvo su copia de *Gears of War 2* en una estantería. Podríamos decir que hace aún más perfecto al mejor juego de 360. Aún así si no se aprovechan los siete nuevos mapas y los viejos packs se debería ser muy fanático de la saga creada por Epic Games para gastar nuestros preciados puntos en este pack.

> Por Juan "Xcast" García

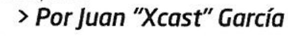


1200 MPoints

GOW 2: All Fronts Collection

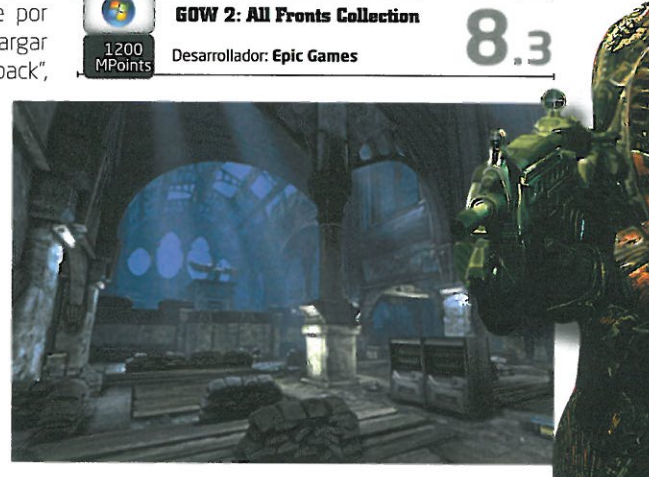
Desarrollador: **Epic Games**

8.3











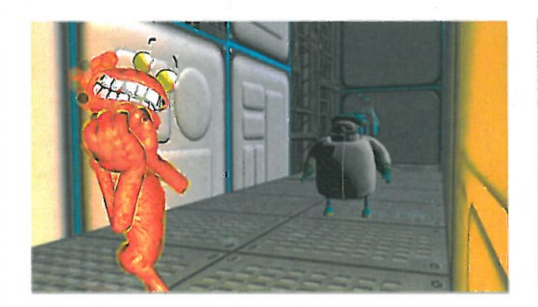
TRASH PANIC

› La basura esta ganando cada vez más terreno y debemos evitar convertir el mundo en un vertedero. *Trash Panic* es un rompecabezas ecológico que te dará para muchas horas de juego. **PS Network**



FAT PRINCESS

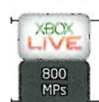
› Ingenioso juego en que tendrás como objetivo alimentar a tu princesa para que los soldados enemigos no la puedan raptar por su peso. En ese momento deberás ir a secuestrar a la princesa enemiga. Si lo consigues habrás ganado. Estrategia y humor van de la mano en este juego de gran originalidad. **PS Network**



Splosion Man

EXPLOTA, EXPLOTA, EXPLOTA ME EXPLÓ...

El humor, la acción y los puzzles forman una mezcla que asegura el éxito. ¿No os lo creéis? Pues no tenéis más que descargar *Splosion Man* para comprobarlo. Cincuenta niveles en el modo individual y otros cincuenta en el modo multijugador te lo demostrarán.



800 MPs | **Splosion Man** | Desarrollador: **Twisted Pixel** | **8.5**

Marvel vs Capcom 2

LAS PELEAS QUE SIEMPRE QUISISTE





Te gusta dar mamporros a todo lo que se mueve, lo llevas en la sangre. ¿Te imaginas a los mejores luchadores de los videojuegos reunidos en un solo título? *Marvel vs Capcom 2* llega a PS Network y Xbox Live para enfrascarnos en los combates más duros que se recuerdan. Si ya era divertido jugar con personajes como Ryu, Ken, Chun Li, Guile, Claire Redfield, Capitán América o Lobezno, imagina lo que será hacerles luchar a unos contra otros. ¿Aún no estás convencido? ¿Y si te digo que además podrás jugar con ellos en alta definición y en formato digital? A que ahora sí que te convence.

Nunca habrás disfrutado tanto con un juego de lucha por menos dinero. Por 1200 Microsoft Points o 14,95 euros podrás tener en tus manos a los luchadores que te han acompañado siempre y hacer combates hasta ahora inéditos. Si eres de los que te gustan los juegos de golpes, no te lo pienses y descárgatelo. ¿Quién ganara Ryu o el Capitán América? ¿Guile o Lobezno? ¿Zangief o Hulk? Más de 50 personajes te resolverán esas dudas.



14'95 euros | 1200MPs | **Marvel vs Capcom 2** | Desarrollador: **Capcom** | **8.5**



Battlefield 1943

LA GUERRA DESDE DENTRO

La nueva entrega de *Battlefield* nos adentra en la batalla del Pacífico durante la II Guerra Mundial. Escenarios tan conocidos como la Isla de Wake o Iwo Jima verán las batallas más sangrientas que puedas imaginar. La acción online cobra un nuevo sentido.



14'95 euros | **Battlefield 1943** | Desarrollador: **DICE** | **8.2**

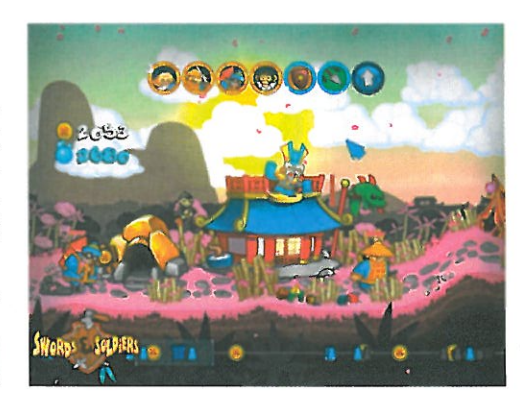
Swords & soldiers

LA MEJOR ESTRATEGIA GANA

Desde Ronimo Games nos llega este interesante juego a WiiWare, en el que lo principal es la estrategia. Pasarás horas controlando a alguna de las tres facciones disponibles hasta alzarte con la victoria. Este lanzamiento online será todo un trampolín para el título.



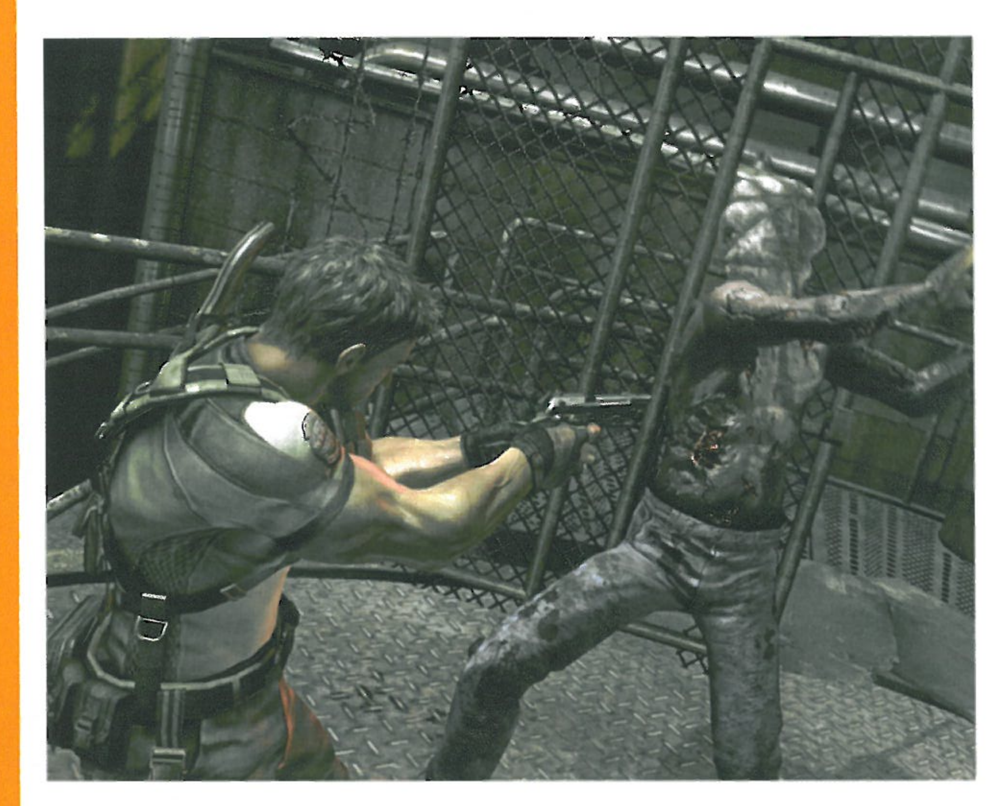
Por confirmar | **Swords & soldiers** | Desarrollador: Ronimo Games | **8.0**



PLAY STATION 3

RESIDENT EVIL 5

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueando extras.



El virus más conocido del mundo de los videojuegos se ha desplazado a África después de cuatro años de espera. *Resident Evil 5* nos lleva al continente africano para combatir, de la mano de Chris Redfield y su nueva compañera Sheva, a la manada de zombies que les esperan impacientes. Un juego que abandona el Survival Horror, que le ha caracterizado siempre, por unas grandes dosis de acción. Es uno de los títulos del año, sin discusión. Para que lo disfrutes aún más, te dejamos una serie de trucos que te harán tus largas horas delante de la consola mucho más llevaderas e interesantes. Desbloquea opciones y consigue logros para tener una experiencia aún mejor. Porque Resident Evil es una de las grandes sagas, bien merecía un buen número de trucos. Que los disfrutéis.

DESBLOQUEABLES

- **New game +**: Completa el juego en cualquier dificultad.
- **Traje alternativo**: Completa el juego en cualquier dificultad.
- **Jugar al modo Historia con Sheva**: Completa el juego en cualquier dificultad.
- **Nivel de dificultad Profesional**: Completa el juego en nivel de dificultad Veterano.
- **Filtro de clásicos del terror**: Completa el juego en el nivel de dificultad Amateur.
- **Filtro Retro**: Completa el juego en el nivel de dificultad Normal.
- **Filtro de ruido**: Completa el juego en el nivel de dificultad Veterano.
- **Munición ilimitada para un arma**: Mejora al máximo un arma y dispondrás de munición infinita para esta.
- **Munición de Lanzacohetes infinita**: Debes completar el juego en menos de 5 horas en cualquier nivel de dificultad. Una vez lo consigas, podrás activarlo en el apartado de extras.
- **Pistola M93R (estilo Samurai tradicional)**: Mejora al máximo la pistola M92F
- **Escopeta de triple cañón Hydra** : Mejora al máximo la escopeta Ithaca M37.
- **Arco (exclusivo de Sheva)**: Mejora al máximo el rifle S75.
- **La Gatling (exclusiva de Chris)**: Mejora al máximo la ametrallador VZ61.
- **S&W M500 (Cañon de mano)**: Mejora al máximo la magnum S&W M29.

LOGROS

- **RESIDENT EVIL 5 Trofeo Platino**: Consigue todos los Trofeos del juego.
- **Héroe de guerra**: Completa todos los capítulos en el nivel de dificultad Profesional.
- **Veterano**: Completa todos los capítulos en el modo Veterano.
- **De compras**: Adquiere todos los trajes alternativos disponibles en Extras.
- **Carrera armamentística**: Consigue todas las armas disponibles.
- **Rey del tunning**: Mejora al máximo todas las armas.
- **¡Debería estar en un museo!**: Consigue todos los tesoros en el juego.
- **Insignia de honor**: Encuentra todos los emblemas de la BSAA.
- **Coleccionista obsesivo**: Colecciona todas las figuras.
- **Adiós a la migraña**: Derrota a un Majini de un tiro en la cabeza mientras salta.
- **Sé el cuchillo, amigo**: Despeja una flecha con el cuchillo.

¿Cómo participar?
Envía un mail con tus trucos a Marca Player:

trucos@marcaplayer.es

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

trucos@marcaplayer.es

Más que trucos

Todos los atajos para triunfar

Este mes hemos innovado en nuestra sección de trucos con un montón de iconitos y demás parafernalia con el objetivo de hacer más intuitiva la navegación por la sección. Nos gustaría que nos contárais vuestra opinión al respecto y si queréis darnos alguna idea, pues aquí estamos.

FABLE 2
XBOX 360

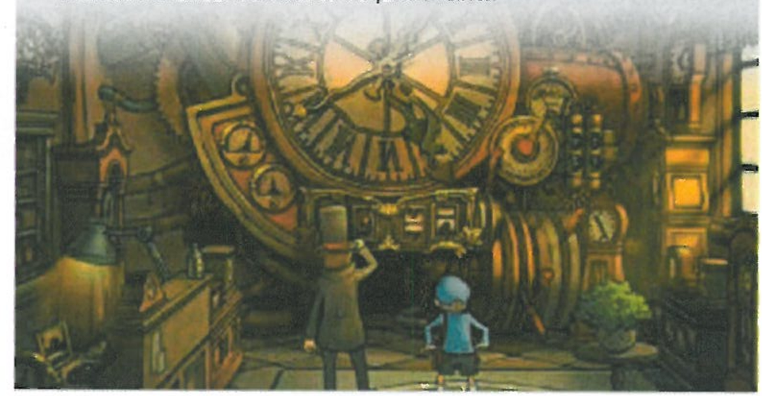
Desbloquea logros para conseguir puntos extra para tu Gamertag.

- **Vivalavida**: Acude a una libertina fiesta de dormitorio con varios participantes.
- **Lienzo ilustrado**: Tatúa todo el cuerpo de tu héroe o mira cómo lo hace otro héroe.
- **Granuja:** Roba algo en un edificio sin que te pillen mientras haya gente cerca o mira cómo lo hace otro héroe.
- **Multinombre**: Cambia tu título o mira cómo otro héroe cambia el suyo.
- **Bromista**: En combate, los bandidos reaccionan ante las expresiones con miedo, furia, alegría y confusión.
- **As de la zambullida:** Arrójate por un acantilado de 150 m o mira cómo lo hace otro héroe.
- **Pateapollos**: Manda lejos a un pollo de una patada o mira cómo lo hacen otros.
- **As de la caza:** Mata a un adorable e inofensivo conejito (recuerda quitar el seguro).
- **As de la pose:** Impresiona a una persona con una expresión perfecta o mira cómo lo hace otro héroe.
- **As de la persuasión:** Convence a alguien para que te regale algo o mira cómo lo hace otro héroe.
- **Alma romántica:** Organiza una cita con alguien.
- **As de la doma**: Enséñale un truco a tu perro mira cómo lo aprende el perro de otro héroe.
- **El arqueólogo:** Desentierra lo que el perro ha encontrado o mira cómo lo hace otro héroe.
- **Amante de los perros:** Juega a traer con tu perro o mira cómo juega el perro de otro héroe.
- **La amenaza a la sociedad:** Comete una falta de escándalo público o mira cómo la comete otro héroe.
- **Cónyuge:** Cásate con alguien de la zona o asiste a la boda de otro héroe.
- **Parangón gótico:** Un héroe debe teñirse, trajearse y maquillarse de negro.
- **La musa:** Inspira al bardo para que componga canciones.

PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA
NDS

Desbloquea nuevos puzzles

- **LA CASA DEL INVENTOR:** Ensambla todas las piezas del Perro Robot.
- **LA CASA DEL DECORADOR:** Llena las habitaciones de la posada, obteniendo el mayor grado de satisfacción.
- **LA CASA DEL AMANTE DEL ARTE:** Completa el retrato.



WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009
PS2

Desbloquea personajes y extras con los siguientes códigos especiales para la PlayStation 2:

- **FlairWoooooooooooooo**: Ric Flair. (14 os en total).
- **BoogeymanEatsWorms!!**: Boogeyman.
- **UnlockECWTazzSvR2009**: Tazz.
- **VinceMcMahonNoChance**: Mr. McMahon.
- **UnlockECWDivaLayla09**: Layla.
- **UnlockSnitskySvR2009**: Gene Snitsky.
- **HornswoggleAsManager**: Hornswoggle como Manager.
- **AltJerichoModelSvR09**: Vestimenta clásica de Chris Jericho.
- **CMPunkAltCostumeSvR!**: Vestimenta alternativa de CM Punk.
- **BooyakaBooyaka619Svr**: Vestimenta alternativa de Rey Misterio.
- **SatNightMainEventSvR**: La Arena principal de Saturday Night.

SOUL CALIBUR 4
PS3

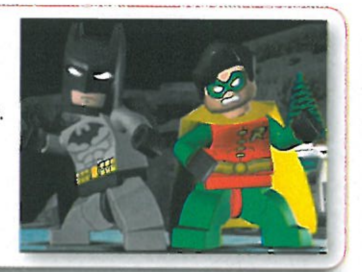
Consigue todos los items de la Torre de las Almas Perdidas.

- **Chaqueta milagrosa**: Agarra a un oponente.
- **Ropa de Magus**: Vence a todos los rivales echándolos fuera del ring.
- **Pauldron**: Cambia de aliado más de 2 veces.
- **Pantalones de Guerrero**: Termina el combate sin que ni tú ni tu rival os salgáis del ring.
- **Cinturón militar**: Agarra 3 veces a un oponente.
- **Vestimenta Clerical**: Derrota a un rival echándolo fuera del ring.
- **Flores de Scarlett**: Protégete 3 veces seguidas de los ataques de un oponente.
- **Botas de plata**: Protégete 10 veces seguidas de los ataques de un oponente.
- **Cuerno sombrío**: Derrota a todos los oponentes ejecutando un "Critical Finish".

LEGO BATMAN
PSP

Consigue ventajas para vencer a los malos.

- **Invencibilidad:** WYD5CP
- **Inmune al frío:** JXUDY6
- **Corazones Extras:** ML3KHP
- **Más velocidad:** ZOLM6N



MIDNIGHT CLUB
PSP

Desbloquea nuevos coches.

- **2004 FORD COBRA CONCEPT:** Gana "10 Carat Beatdown".
- **2004 FORD SVT FOCUS:** Gana "Cool Breeze"



The Secret of Monkey Island: Edición Especial
Un clasicazo genial para iPhone

MONKEY ISLAND, EL REGRESO

La unión de lo viejo y lo nuevo, el pasado y el futuro, una saga tan antigua como Monkey Island y una plataforma tan novedosa como iPhone, éxito seguro para un clásico entre los clásicos.

La aventura gráfica tuvo hace varios años un éxito sin precedentes entre los aficionados a los videojuegos. Gran parte de esta popularidad se debe a *Monkey Island*, una saga que cautivó a muchos jugones. La mezcla de humor, aventuras e inteligencia se podía disfrutar en este juegazo. 20 años después llega la reedición del clásico para PC, Xbox 360 y por primera vez para iPhone.

The Secret of Monkey Island: Edición Especial es fiel al original que disfrutamos en 1990 pero con un buen número

GUYBRUSH THREEPWOOD VUELVE RENOVADO

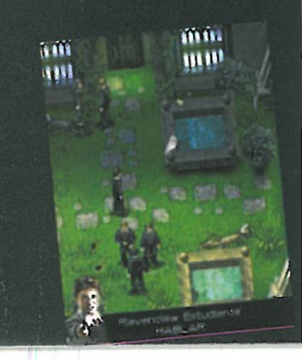
de mejoras en varios aspectos. Los apartados gráfico y musical han sido los principales beneficiados de este lavado de cara. Además, la jugabilidad propia de iPhone es más que aceptable para este juego.

Nunca una aventura gráfica tuvo tanto éxito como esta. Además, sabe envejecer, este acercamiento a los móviles así lo demuestra. Una buena manera de acercar la saga a los más jóvenes y dar una alegría a los que ya la jugaron a finales de siglo.



The Secret of Monkey Island: Edición especial
Desarrollador: **Lucas Arts**
Precio: **5,99 euros**
Lanzamiento : Disponible
9.0

Harry Potter ya está disponible para iPhone.



Java > Commandos

TIRA DE ESTRATEGIA PARA GANAR LA GUERRA

La II Guerra Mundial está en manos de cuatro soldados que con sus habilidades decidirán de qué lado caerá la balanza de la Historia

Durante la II Guerra Mundial un grupo de soldados son entrenados para realizar una serie de misiones especiales. A este conjunto de héroes con unas cualidades especiales se les conoce por el nombre de Commandos. Un boina verde, un espía, un zapador y un francotirador se encargarán de superar unas misiones en Alemania, Francia, Noruega y el norte de África.

Entre las cualidades de esta adaptación Java del clásico destaca el apartado gráfico del mismo y unos efectos inusuales dentro de los juegos para móviles.

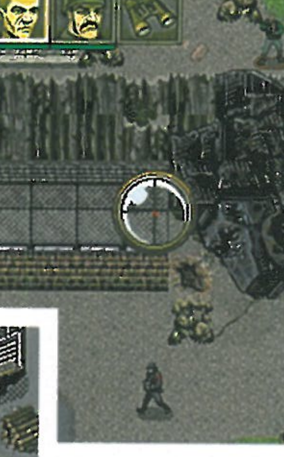
Manejarás a los 4 soldados teniendo en cuenta sus capacidades para resolver los problemas que te vaya deparando la guerra. Recuerdos de un clásico genial.

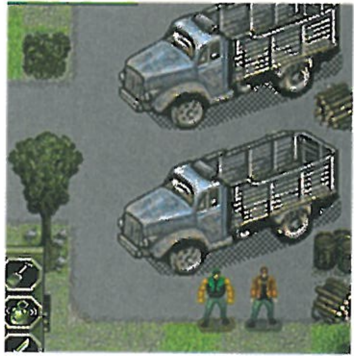
Commandos

Desarrollador: **Zed**
Precio: **Por confirmar**
Lanzamiento : Disponible

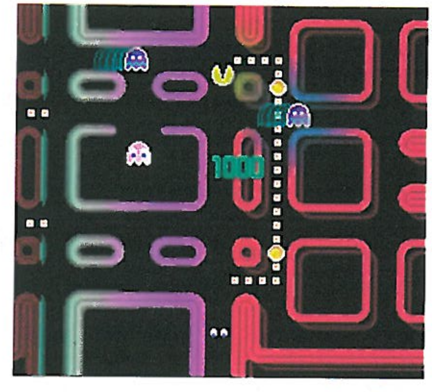
9.0







LAS DISTINTAS HABILIDADES DE los soldados harán que salgas airosos de varios situaciones en que correrás verdadero peligro.



Java > PAC-Man Champ. Ed.

EL COMECOCOS DE TODA LA VIDA, PERO MEJOR

El creador de la versión original de PAC-MAN, aquella que tiene ya más de 30 años, ha rediseñado el juego en una versión impresionante que ya triunfa en Xbox Live. Ahora esta misma versión llega al móvil sin perder ni un ápice su calidad gráfica, os lo podemos asegurar. Ponte a comer fantasmas con la versión oficial del clásico, con mejor aspecto que nunca.

PAC-MAN Championship Edition

Desarrollador: **Namco Bandai**
Precio: **3 euros**
Lanzamiento : Disponible

9.0



iPhone > Real Racing

VAMOS A LAS CARRERAS

Las carreras de coches llegan a iPhone en su máxima expresión. 36 coches a elegir en tres categorías, con una docena de pistas y cinco modos de juego para convertir Real Racing en el primer gran juego de coches para móviles.

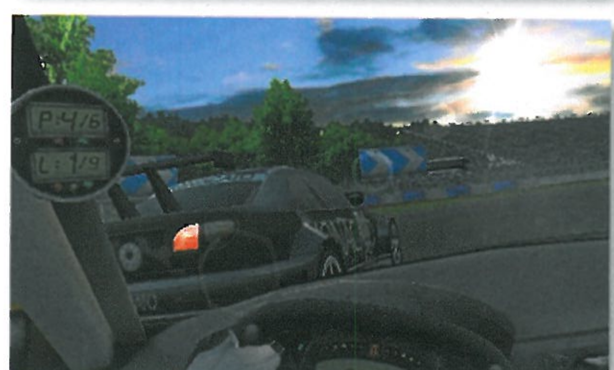
Entre sus aspectos más destacables está la posibilidad de modo multijugador, a través de una red WiFi, con la que podrás competir con varios amigos en carreras frenéticas. Y si consigues grandes marcas podrás subirlas a Youtube para lucirte ante todos los internautas.

Real Racing

Desarrollador: **Firemint**
Precio: **7,99 euros**
Lanzamiento: **Disponible**

8.7







Java > Blood

LA SANGRE CHORREARÁ POR TODO TU MÓVIL

Okinawa es el centro de la acción de este juego que te pone en la piel de Saya Otanashi, una estudiante que tendrá que enfrentarse a varias ordas de vampiros para salvar su vida y la de sus seres queridos. Además, deberás ayudar a Saya a recuperar su memoria tras una pérdida sufrida. ¿Superarás el reto?

Blood

Desarrollador: **Glu Mobile**
Precio: Por confirmar
Lanzamiento : Disponible

8.0

iPhone > Boople

MÚSICA, FÍSICA Y CIENTOS DE BOLAS DE COLORES

Una mezcla de puzzle de toda la vida, juego musical y el detector de movimientos del tu iPhone o tu iPod Touch. Una genialidad.

Así firman los chicos de Interactive Fan, un pequeño estudio de desarrollo español, que las bolas de colores les gustan a todo el mundo. ¡Y demonios, tienen razón!. Con *Boople*, su primer videojuego para iPhone, nos han convencido del todo de que esta afirmación es totalmente cierta.

Boople es un adictivo título que te reta a destruir montones de bolas de colores, con el objetivo de liberar la música que encierran dentro y así ir encadenando diferentes melodías. Pero, para hacerlo, no hay botones de ningún tipo. Aquí hay que mover el iPhone para hacerlas rodar y chocar entre sí. Pero hay que darse prisa, porque a medida que pierden el color, las bolas pierden la melodía que encierran.

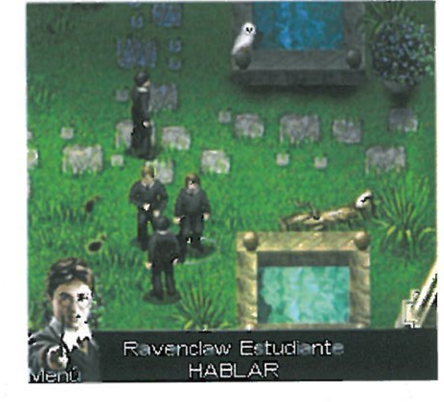
Boople

Desarrollador: **Interactive Fan**
Precio: **0,79 €**
Lanzamiento : Disponible

7.2



MUEVE TU IPHONE COMO si se tratara de una caja transparente repleta de bolas de colores.



Java > Harry Potter

MAGIA Y PROBLEMAS DE ADOLESCENTES

Las nuevas aventuras del mago adolescente también tienen versión java para móviles y, desde luego, parace la mejor versión para teléfonos de la famosa franquicia. Encarna a Harry, Ron y Hermione para lanzar poderosos hechizos en duelos con otros estudiantes y viejos enemigos, o luchar contra el mal.

Harry Potter y el Misterio del Príncipe

Desarrollador: **EA Mobile**
Precio: **3 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.0

iPhone > Zombie Hunter (7DA)

APOCALIPSIS ZOMBIE

Los zombies molan, y punto. Y por eso estamos impresionados por este genial juego de acción y vísceras que nos enfrenta a una oleada de zombies 'comecerebros'. *Zombie Hunter* es otro videojuego salido de las cabecitas de un estudio español y nos encanta. Además, sólo cuesta 79 céntimos.

Sólo quedan siete días para que la humanidad sea sólo un vago recuerdo. Mientras, a nosotros nos toca destrozar zombies mientras una afamada científica crea una vacuna con el terrible S-Virus. Varias cámaras para elegir, rankings mundiales...

Zombie Hunter (7 days Apocalypse)

Desarrollador: **SormBASIC**
Precio: **0,79 euros**
Lanzamiento: **Disponible**

9.2







iPhone >Tetris 25

QUE 25 AÑAZOS MÁS BIEN LLEVADOS SR. TETRIS

Quien más quien menos, todos hemos jugado alguna vez a Tetris. 25 años dan para mucho y con motivo de este aniversario desde EA mobile ha decidido lanzar una edición especial para iPhone y iPod Touch. El objetivo es el mismo de siempre, destruir los bloques que van cayendo. Si algo funciona, no lo cambies.

Puzzle Booble Evolution

Desarrollador: EA Mobile
Precio: Por confirmar
Lanzamiento : Disponible

7.5

Sección conducida por Duardo

Logitech Unifying Receiver

UNA CONEXIÓN PARA UNIRLOS A TODOS

A partir de ahora, todos los dispositivos inalámbricos de nuestro portátil ocuparán tan sólo un USB tan pequeño que te olvidarás de él.

Logitech introduce una nueva conexión genérica para portátiles, el ***Logitech Unifiyng receiver***, tan pequeño que puede quedarse enchufado en el portátil. Puede compaginarse con hasta 6 teclados y ratones de Logitech, liberando así los valiosos puertos USB. Logitech Unifying receiver debuta con 4 nuevos productos: Logitech Wireless Keyboard K350, Logitech Wireless Keyboard K340, Logitech Marathon Mouse M705 y Logitech Wireless Mouse M505.

Unifying receiver está basado en Plug-and-Forget Nano-receiver de tan sólo 8 mm, Advanced 2.4 GHz wireless connectivity, que dan la fiabilidad de los teclados de cable, una gran velocidad en transmisión de datos, sin retrasos ni desincronizaciones, y una encriptación de seguridad de 128-bit AES.



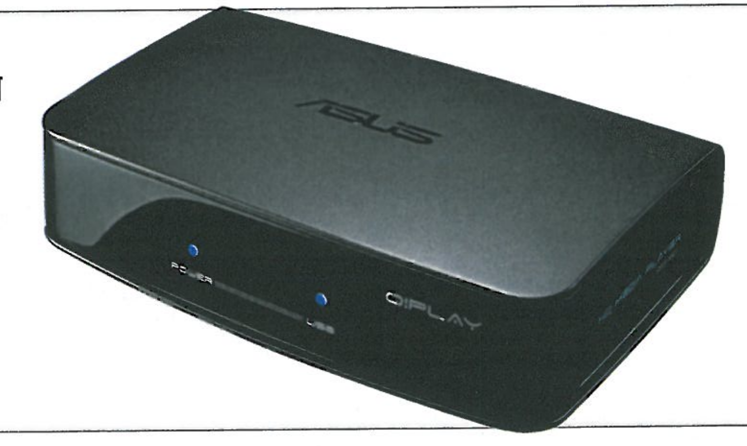
NUEVOS PRODUCTOS
Sólo estos productos son compatibles con Unifying reciever, pero vendrán más.

NOVEDADES

Asus O!PLAY

REPRODUCTOR FULL HD CON CONEXIÓN ULTRARRÁPIDA E-SATA

El ***Asus O!Play*** es un producto curioso. Se trat de un reproductor intermedio con conexión E-SATA, 6 veces superior al USB 2.0, y capaz de enviar señales Full HD 1080p en un amplio rango de formatos. Entre ellos MPEG1/2/4, H.264, VC-1 y RM/RMVB.
Su conexión LAN permite reproducir archivos desde el PC con transferencia directa a otros reproductores en línea situados en cualquier zona de la vivienda.
Su sistema Music Shuffle integra un botón global en el mando que compila todos los archivos de música y comienza a reproducirlos de un modo aleatorio. Su precio: ***119 €***



Medion Erazer 7155

MEDION ESCUCHA A LOS JUGONES

El nuevo modelo de PC orientado al gaming de Medion, el ***7155***, ofrece prestaciones de alto rendimiento para el ocio.

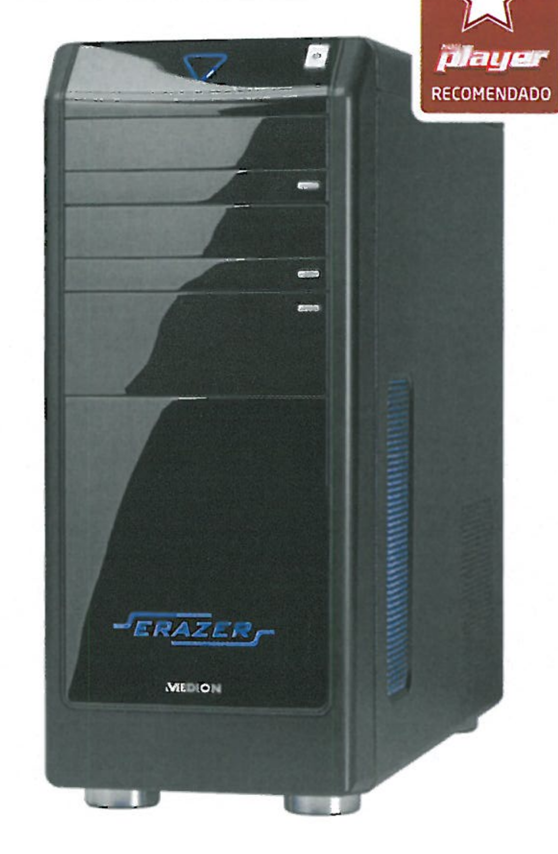
Tedion toma la delantera de los montadores de equipos para gaming e integra el nuevo micro de Intel Core i5 750 que ofrece 2,66Ghz de frecuencia y 8Mb de caché, perfecto para un rendimiento elevado en el manejo de videojuegos de última generación.

Gráficamente, la nVidia GeForce GT220 con 1024 Mb de video RAM DDR2 y salidas HDMI y D-SUB., permite mover con soltura casi todos los juegos del mercado, aunque se quedará algo corta con algunas novedades come-recursos.

En cuanto a opciones de almacenamiento, el equipo cuenta con un Disco duro de alta capacidad con 1 TB de espacio. No tendréis ningún problema para instalar programas y guardar todos aquellos archivos importantes.

Sus 6Gb de RAM a 1066Mhz son de sobra suficientes para aguantar cualquier software en ejecución.

El equipo se completa con un ratón y teclado para gaming y un grabador DVD. Además de una licencia de Vista Home Premium. Su precio: ***24,99 €***.



> Ficha técnica

Micro	Core i5 750	Gráfica	Nvidia GT220 1024 MB	Sistema	Windows Vista Home Premium
Memoria	6 Gb	Unidades	DVD-RW	Caja	Erazer "Black Edition"
Disco Duro	1 TB	Conexión	LAN		
Sonido	8-Channel				

Technoblog

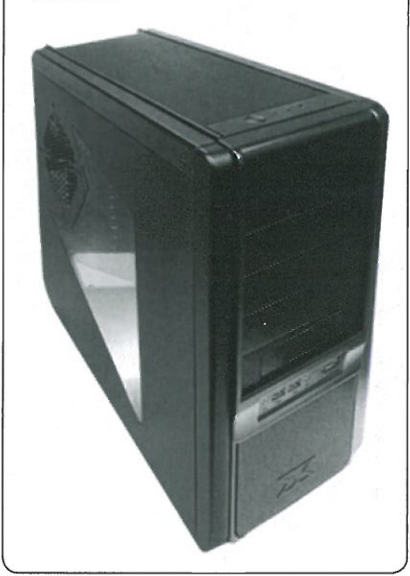
LOS RUMORES, NOTICIAS bombas, filtraciones, etc. que corren por las esquinas oscuras de la red.

Xigmatek ha anunciado su nueva caja Midgard para jugones

Con un elegante acabado negro y soportes y clips para ventiladores naranja, la Xigmatek Midgard destaca por su gran ventana para mostrar las genialidades internas de nuestro equipo. Además, incorpora tornillos sin cabezal para enroscarlos a mano, por lo que tampoco será necesaria ninguna herramienta. El chasis también presenta la opción de incluir un sistema de regriferación líquida y lleva incorporado un regulador para ventiladores que se coloca en un slot trasero libre. Además, la mencionada ventana latera permite también instalar otro ventilador de hasta 140mm.

La Midgard sitúa la fuente de alimentación en su parte inferior y el habitáculo ha sido acondicionado con gomas anti-vibración.

El resto de botones y entradas se reparten entre sus paneles frontal y superior. Entre ellos: 2puertos USB 2.0, e-Sata, audio y micrófono.



Microsoft Wirless Conforft Desktop 5000

PARA LOS MÁS CÓMODOS

Un nuevo conjunto de teclado y ratón con funciones exclusivas para Windows 7 y que destaca por su ergonomía, su reposamuñecas acolchado y teclas insonoras de perfil bajo. El Confort Desktop 5000 funciona con tecnología inalámbrica de 2,4 Ghz que facilita la movilidad y BlueTrack para el ratón.

Las opciones exclusivas para Windows 7 incluyen Device Stage, que permite el acceso rápido a las tareas comunes como información de producto, registro, configuración y dispositivos más populares.

El Windows Flip permite ver facilmente una vista previa en miniatura de cada ventana. Su precio: ***70,90 €***



Ruth Jiménez

Con Ruth Jiménez



"Tengo ganas de disparar al pianista casi a diario"

La presentadora de 'No disparen al pianista' nos cuenta sus secretos y nos pega un tiro por aporrear el piano.

"La música y la tele viven un desamor constante los últimos años"

Es la cara del programa de música de Televisión Española *'No disparen al pianista'*. La guapa presentadora catalana Ruth Jiménez toca el piano como los ángeles y no dudó en pegarnos un tiro cuando nos vio aporreando uno. Normal.



› ¿Te gustan los videojuegos?

› Estoy muy enganchada ahora a la tabla de la Wii... el *Wii-Fit*. La tengo en casa y hago mucho ejercicio con ella. También me gusta *Guitar Hero*. Los juegos musicales me parecen algo impresionante. A veces, te puedes reunir en casa de alguien y pasarte las horas compartiendo música con los amigos.

› ¿Y cantas con Guitar Hero o con algún otro juego estilo karaoke?

› No, no... yo canto fatal. La que canta muy bien es mi hermana, y se lo dejo a ella. Las dos tenemos la carrera de piano y hemos llevado la música muy dentro desde pequeñas. Ya jugábamos las dos a cantar y tocar música desde los seís años. Por eso me parece que videojuegos musicales como *Guitar Hero* también son una magnífica herramienta para los niños más pequeños. Para que comiencen a descubrir y jugar con la música.

› ¿Qué pasa con el programa de televisión? ¿Volverá?

› Bueno, ahora mismo se ha acabado la temporada, descansamos en verano, aunque sigue la emisión de algunos especiales de 'No disparen en concierto...'. Además, he dejado grabado un par de programas para septiembre. Esto me hace pensar que el programa va a tener una continuidad y que seguiremos una temporada más, pero en televisión nadie sabe nada. En esta vida no hay nada seguro... y en la tele, menos. Molaría que no le dipararan al pianista.

› Desde luego, porque los programas sobre música se diría que están en peligro de extinción.

› La música y la tele viven como un desamor constante desde hace muchos años en este país y la gente consume ya la música cuando le da la gana sin necesidad de ver televisión (buscas videoclips en Youtube, te pones tu iPod por la calle...). Bueno, afortunadamente *'No disparen al pianista'* es uno de los programas que más se ve en la web de RTVE en Internet. Tenemos un montón de descargas. Yo entiendo que, a veces, es un 'coñazo' tragarte 60 minutos en la tele un sábado a las 21:00 para conseguir ver una actuación concreta del grupo que te gusta.

Yo creo que está un poco mal programado (¿un sábado a las 21:00?). Yo creo que tendría más sentido un programas diario, mucho más corto, que se centrara en presentar a un sólo artista, en presentar una actuación especial, alguna rareza, todo aquello que no puedes encontrar en un disco, que no puedes ver en un concierto, ni siquiera descargar de Youtube.



Guapa, lista y hasta toca el piano

› **Ruth Jimenez Moreno** es licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Ramón Llull de Barcelona y desde 2001 es una fija en la pequeña pantalla. Comenzó en TV3, donde presentó los programas 'Fes-t'ho mirar', 'Qui corre vola' y 'En Directe'. De ahí dio el salto a Madrid, a laSexta, donde presentó el programa cultural 'Tiquet'. Y luego ya vino 'No disparen al pianista' y sus dos temporadas de éxito en La 2, además de su aparición constante (aunque no le haga ninguna gracia) en los programas del corazón, por su relación sentimental con el ácido publicista Risto Mejide.

› ¿Por qué crees que no se hace más música en directo en la tele?

› ¿Por qué? Porque es muy cara. Es muy costasa y lleva muchísmo trabajo. La gente se piensa que llega un grupo y toca delante de una cámara así, sin más. Pero la organización que hay detrás es impresionante. Gente, técnicos, infraestructura... Una actuación en televisión cuesta casi lo que organizar un concierto. Y si tienes tres o cuatro grupos, imagínate. Eso no debe interesar a los que mandan en la televisión.

› Y, además de esperar con ganas la nueva temporada de 'El pianista' ¿qué otros proyectos tienes?

› A mi siempre me han gustado los pro-



RUTH JIMENEZ LUCE EN estas fotos las joyas de la marca Teresa Aldama. *www.teresaldama.com*

gramas de actualidad. Yo vengo de TV3, en Cataluña, y siempre he considerado que lo de Madrid ha sido una aventura interesante pero, no se, ahora iré allá donde encuentre un proyecto interesante. Elijo los proyectos porque me apasionen, aunque estos sean casi siempre minoritarios. Así, siempre hago programas del canal 33, de La 2... esos que todo el mundo me dice que son 'super interesantes' pero que luego nadie ve.

› Tal vez muy poca gente sabía que tú eras pianista. ¿Cómo llegas a presentar un programa de música?, ¿ayudó lo de ser músico?

› No, no tiene nada que ver. De hecho, no creo que la gente que me seleccionó supiera que toco el piano. De todas formas, tampoco es algo que sea necesario para presentar un programa musical. Me llamaron para hacer un casting y me cogieron.

› ¿Te han entrado tentaciones alguna vez de disparar al pianista, o a cualquier otro músico?

› Sí, sí. Diariamente tengo tentaciones de dispararle. Pero es que si disparamos al pianista se acaba la música, se acaba el show... así que no es recomendable.

"Me dicen que hago programas 'super interesantes' y luego nadie los ve"

› Y a ti, como pianista ¿hay veces que dan ganas de dispararte?

› Hombre... estoy segura de que más de un vecino, cuando yo aprendía a tocar el piano, hubiera querido dispararme. Sobre todo cuando era muy jovencita, cuando me pasaba cuatro horas diarias aporreando el piano para examinarme en el Liceo. Me los encontraba en el ascensor y me preguntaban: "¿qué tal Ruth? Parece que va evolucionando la pieza de Mozart".

› He leído por ahí que cuando estás enfadada tocas el piano con muy mala lecha para desahogarte. ¿Es verdad?

› Sí, es verdad. Tocar ayuda mucho a expulsar todas esas tensiones que te has guardado dentro. Me gusta desahogarme tocando a los clásicos españoles, a Albéniz. Hay veces que más vale sentarte al piano y descargarte aporreando las teclas que disparar al pianista, por ejemplo.

COCHES Y MOTOS



CORVETTE

EL DEPORTIVO CON MÁS ÉXITO DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS

La marca americana ha vendido un millón y medio de unidades desde que inició su comercialización en el año 1953, y es que tirar, tira.

El Corvette, el coche deportivo americano por excelencia, acaba de lanzar a la calle la unidad con la que alcanza el millón y medio de vehículos producidos, por lo que este mito ya puede presumir de ser el deportivo más vendido de la historia, incluso por delante del hasta ahora 'intocable' Porsche 911. En total han sido seis las generaciones del Corvette que han formado parte de este número histórico hasta la fecha. La trayectoria de este deportivo norteamericano se remonta al 30 de junio de 1953, cuando el primer modelo salió de la fábrica de General Motors en Flint (Michigan). Aquella primera versión tenía un motor de 150 caballos. Desde entonces y hasta hoy, la historia del Corvette ha ido creciendo y creciendo, sucediéndose a lo largo de los años nuevas carrocerías, incluida una especial que salió a la venta con motivo del 50 aniversario del modelo, en el año 2003. En cuanto a mecánicas, el Corvette ha tenido propulsores que han llegado a los 647 caballos del ZR1, que todavía sigue a la venta.

Derbi DR

DIVERSIÓN PARA LOS MÁS JÓVENES

Derbi inicia la comercialización en España de la nueva Senda DRD125, que amplía la ya numerosa oferta del constructor español en esta cilindrada. Y lo hace con el mismo motor de la popular Terra, lo que supone una garantía de calidad. Se podrá escoger entre dos variantes: una versión 'R' más enfocada al enduro y otra, llamada 'SM', con planteamiento supermotard. Cualquiera hará las delicias de los usuarios más jóvenes gracias a sus prestaciones, formas e imagen, que recuerda a la de motocicletas de mayor cilindrada y potencia (en especial la SM).



Smart

ALQUILA UN COCHE COMO SI FUERA UNA BICI

Smart lanza un programa de alquiler de vehículos en Ulm (Alemania). Se trata de que los ciudadanos puedan alquilar un smart Fortwo en las estaciones de tren o del centro de la ciudad, usarlo para desplazarse por la urbe y, más tarde, dejarlo aparcado en el lugar de destino, dentro de los límites de la ciudad.



Skoda Octavia RS 2.0 TDI CR DPF DSG
Precio: 29.450 euros

DEPORTIVO PARA DIARIO

La nueva versión deportiva del Octavia mezcla a partes iguales la pasión de un coche prestacional y la razón de unos consumos y emisiones contenidos.

Meses después de la llegada del nuevo Octavia, Skoda hace extensibles las novedades de su berlina media a la versión deportiva RS, que se puede pedir con carrocería berlina o familiar, motor gasolina 2.0 TSI de 200 caballos o diésel 2.0 TDI de 170; y cambio manual o DSG de seis marchas. El RS se muestra como un coche suficientemente ágil y exhibe unas cifras respetables, tanto en consumo como en emisiones de CO2. En este sentido, el TSI de 200 CV anuncia un ciclo mixto de 7,4 litros/100 km, mientras que el TDI lo cifra en 5,7. En cuanto a emisiones, el primero apunta 175 gramos por kilómetro recorrido y el diésel, 150. Asimismo, se ha enriquecido la lista de opciones para darle un carácter más diferenciador. Ejemplo de ello es la nueva pintura en 'Antracita' dentro de la paleta de colores y las llantas 'Netpuno' de 18 pulgadas. Al volante hemos notado una leve mejoría en sus prestaciones. Se agradecen sobremanera las levas tras el volante para apurar el cambio DSG. Además, la carrocería se ha rebajado en 13 centímetros con respecto a la convencional.





CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS: • Motor: Gasóleo, delantero transversal, 4 cilindros en línea. Inyección directa, conducto común, turbo e intercooler. Cilindrada: 1.5968 cc. Potencia: 170 CV a 4.200 rpm. Par: 350 Nm a 1.750-2.500 rpm. Dimensiones 4.569 largo, 1.769 ancho y 1.447 mm alto. Peso: 1.505 kilos Depósito: 55 litros. Maletero: 560 litros. • Transmisión: Tracción delantera. Cambio automático de seis marchas. • Prestaciones: Velocidad máxima: 224 km/h. 0-100 km/h: 8,3 segundos. Consumo urbano/extraurb/mixto a 100 km: 7,9/4,9/6 l. • Equipamiento: De serie: climatizador de dos zonas, faros bi-xenón adaptativos, asientos deportivos, tapizado en cuero/alcántara/tela, pedales deportivos, inserciones de aluminio, etc... • Precio: Skoda Octavia RS 2.0 TDI CR DPF DSG: 29.450 euros.

Comunidad XBOX 360

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.



EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en el Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Este mes Xcast os reta a todos a ganarle un partido a FIFA 09. Sí, sabemos que se ha acabado la liga, pero dudamos que alguno de vosotros le venza. Premio para el que le endose una mayor goleada.

Foro



Julio40
(E-mail)

Topic:
Hola Marca Player, me encanta vuestra revista . Me gustaría saber cuáles son las diferencias entre la versión 'barata' de Xbox 360 Arcade y la directamente superior, Xbox 360 Premium. Un saludo muy grande a todos.

Respuesta:
La consola incluida en el pack en sí es la misma. Las diferencias empiezan con los accesorios incluidos en cada versión. La Arcade viene con un mando inalámbrico y con (según la versión) tarjeta de memoria de 256 megas, más cinco juegos de Xbox Live Arcade o memoria interna de 512 MB. Por su parte la versión Premiun con disco duro de 60 GB y un juego gratis de XBLA. También con esta última se incluye el Headset, y un cable audio vídeo que permite conectarla consola a tu televisor de alta deifinición. Por si fuera poco, también encontrarás tres cuentas de Xbox Live nivel Gold durante un mes.



2 Javier Furio
(Email)

Topic:
Mi pregunta es sobre un par de juegos. El primero es *I Am Alive*, del cual no se tienen noticias desde hace un tiempo. Mi pregunta es si se sabe algo de él sobre si su posible cancelación o retraso ya que en el E3 no se tuvieron noticias sobre él.
El otro juego es *Halo Reach*, anunciado en el juego anunciado en el E3. Querría saber si se sabe de qué va o algún detalle sobre su jugabilidad y si puede que sea compatible con Project Natal.

Respuesta:
Hola Javier, siempre es un placer volverte a tener por estas lides. De *I Am Alive* lo cierto es que nosotros también estamos sorprendidos por la falta de noticias que rodean a este título de aventura. Lo último que hemos oído es que el anterior desarrollador, Darkworks, ha sido apartado del proyecto para ir a parar a manos de Ubi Soft Shanghai. Los rumores apuntan que muy posiblemente se vaya hasta 2010, e incluso, 2011.
Sobre *Halo Reach* decir que está bastante claro el argumento que presentará, con la guerra en el planeta Reach como principal protagonista. Lee el libro 'Halo: la caída de Reach' para saber más detalles. Sobre su jugabilidad poco se puede decir aún. Aunque nosotros apostamos por un título de acción táctica a medio camino entre *Rainbow Six* y *Halo ODST*. Por otra parte, todo apunta a que sí que aprovechará las funciones de detección de movimientos de Project Natal, aunque todavía es muy pronto para poder dar detalles al respecto. Te mantendremos informado de cualquier novedad de este juego.

EL TABLÓN DE ANUNCIOS DE *WWW.XBOXMANIAC.ES*
Sobre la actualización de verano recientemente lanzada en Xbox Live

Yiyou: No incluirá nada de Last.fm, Facebook o Twitter. Se abrirán unas nuevas tiendas para hacerse con vestimentas para el Avatar, bien sean réplicas de ropas de marcas famosas como Adidas, o bien adaptaciones de vestidos de personajes de videojuegos famosos como *Halo*, *Gears of War* o *Bioshock*. Lo más interesante será que ahora los juegos podrán desbloquear equipamiento para nuestros Avatares. Otro cambio notorio es el nuego apartado Games on Demand, desde el que podremos comprar y descargar al disco duro juegos completos de Xbox 360.
Silvanoshei: Qué poco me gusta lo de los juegos por streaming y lo de los avatares...
Sirbruce: Pues yo ya te digo que conozco a unos cuantos que, por no moverse de casa, se van a comprar unos pocos de la lista... al precio que sea.
Silvanoshei: Yo soy capaz de recorrerme media Barcelona por dos euros comparando precios, así que...
Además, el formato físico siempre me ha gustado más. Eso sí, habrá que ver precios, quizá en algún momento valga algo la pena...
Gam3rN4nd0: Estoy esperando a que salgan las expansiones de Fallout 3 en formato físico. Anda que... la estantería quedaría mas fea sin sus cajitas...

Lo tiramos

Los concursos del mes



Microsoft quiere promocionar Forza 3 y quiere regalarte 2 entradas para el GP de Brasil de Formula 1. Para participar visita:
WWW.LGPROMOCIONES.ES/LACARRERADETUVIDA/

Por nuestra parte regalamos códigos de Worms 2. Tenemos muchos por regalar. ¡No te lo pierdas!



Envía MP Worms al 5549 para entrar en el sorteo. (Coste del mensaje 1.20€ + IVA).

Participa

Envíanos todas tus dudas y preguntas

Las publicadas se llevarán un regalito. Si no te hemos mandado tu premio, este también es tu email. Y si tienes una página web de Xbox 360, este también es tu correo:

xbox@marcaplayer.es

La encuesta de www.accesoxbox.com

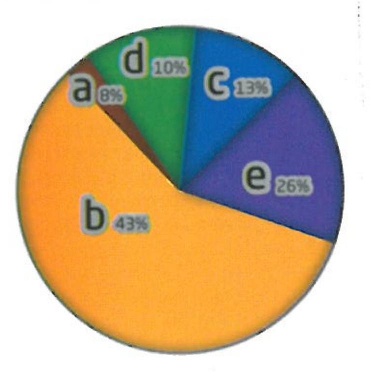
accesoXbox.com

¿Cuál es el mejor juego del primer semetre del año?

A) Halo Wars - 8%
B) Resident Evil 5 -43%
C) Star Ocean: The Last Hope -13%
D) Street Fighter IV -10%
E) Otro...- 26%

EL MES QUE VIENE:
¿Qué esperáis con más ansiedad estas navidades?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego bajo demanda de Xbox Live Arcade



Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de PS3

El ganador del mes pasado fue: Aarón Ramiro. ¿Te atreves a retarnos?

Nuestro reto:

KOFXII

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y juega contra él en King of Fighters XII. ¡Podrías ganar un juego de PlayStaton 3!

Foro

1 **Francisco Vaca Lumbreras**
E-Mail

Topic:
(En respuesta a la pregunta del mes del mes pasado): pues la verdad es que es difícil quedarse con una sola banda, porque hay tantas y tan buenas de rock y porque algunas de ellas ya tienen o se rumoreaba por la red que iban a tener su propio juego, así que empecemos por el principio. Primero pensé en Bruce Springteen And The E Street Band, ya estaban por aquí pero llevan demasiados instrumentos. Otro de los que se rumoreaba en la red fue U2, del que se dijo, tras la muerte de Michael Jackson, que podían hacerle un Singstar, pero no es lo mismo. Otro es Queen, que ya tiene un Singstar pero no es lo mismo que lo que puede ser en un Guitar Hero. Otra banda mítica es Guns and Roses... ya que ha salido Slash, que salga el grupo entero. ¿Rock Band Beatles? Pues imaginaos el efecto de un hipotético Guitar Hero Rolling Stones. Yo creo que he dado bastantes ejemplos aunque siempre se te queda alguna banda mítica en el tintero... ¡escoged vosotros!

Respuesta:
Nos parece una gran selección la que has propuesto, aunque a nosotros nos vienen a la mente bandas más míticas... será que estamos mayores ya.
Entre las cartas recibidas, hemos encontrado sugerencias de todo tipo, como por ejemplo Limp Bizkit (que no estaría nada mal, pero haría sufrir de lo lindo al baterista), Duran Duran (¿y para cuando Backstreet Boys y N'Sync?) y, por supuesto y de forma repetida, Michael Jackson. El Rey del Pop es y será el más deseado para un Rock Band, un Guitar Hero, un Lips y un SingStar, sin ninguna duda.

2 **Cracker Jack**
E-Mail

Topic:
Soy un gran aficionado al mundo PlayStation y tengo algunas dudas que espero podáis contestarme:
1° ¿Se sabe ya la fecha de lanzamiento definitiva de Final Fantasy XIII?
2° He leído en Internet que Namco piensa lanzar Tekken 6 con personajes exclusivos para cada una de las consolas, tal y como hizo con Soul Calibur IV, ¿es eso cierto?
3° ¿Llegará algún día a nuestro país la tercera entrega de Yakuza, para PS3?
Respuesta:
Hola! Nos encanta tu apodo, qué gran personaje... A lo que íbamos:
1.- Parece ser que Square confirmará la fecha definitiva de lanzamiento del juego en breve; todo parece indicar que será durante la celebración de la feria Tokyo Game Show (donde, supuestamente, también se mostrará la nueva PS3 Slim, aunque eso sí que son rumores).
2.- No, eso es totalmente falso. Recientemente, durante la presentación del juego en nuestro país, su productor nos contó que no querían ni introducir personajes exclusivos ni, por encima de todo, dotar al juego con posibilidades de "desbloqueo" de personajes o descarga de luchadores extra. Esto último con el motivo de equilibrar los combates on-line, ya que será una de las principales características del juego.
3.- Al parecer, los desastrosos resultados de ventas de Yakuza 2 en Estados Unidos (se vendieron únicamente unas 40.000 unidades) ha hecho a Sega replantearse su política de "exportación" y, lamentablemente, el juego no saldrá de tierras niponas... al menos por ahora.



3 **The Belmont Family**
E-Mail

Topic:
¡Hola! Somos un grupo de amigos a los que nos encantan los Castlevania clásicos. Después de ver la pinta que tiene Lord of Shadows, ¿sacarán algún Castlevania nuevo con aspecto 2D?

Respuesta:
Aunque es muy posible que la saga continúe en 2D antes o después, vemos casi imposible que lo haga de esa forma en PS3... a no ser que sea a través de la PlayStation Store. La última noticia que nos ha llegado sobre la saga es... ¡la película! Konami nos ha confirmado que Steven Paul (Ghost Rider) será su productor, que estará dirigida por James Wan (director de Saw) y que se grabará en Europa del Este (algo que era de esperar).

Los Cazafantasmas (resultados):

Entre todas las cartas recibidas con respecto a "qué peli clásica te gustaría jugar en una consola de nueva generación", nos quedamos con la de Chema Meco:
"Sin duda alguna, una de las pelías míticas de mi infancia que podría convertirse en un auténtico juegazo es Los Goonies. Imaginaos: juego cooperativo online, aventura al más puro estilo Uncharted, diferentes habilidades para cada personaje...".

Carta del mes

Películas DVD en PlayStation 3

Shingo
E-Mail



A estas alturas, debo ser el único que aún juega con su PS3 en una tele "de tubo"; el problema es que los juegos se me ven bien, pero las películas en DVD y Blu-Ray se ven con un tono verde. ¿Por qué?

Respuesta:
Al igual que con PlayStation 2, PS3 tiene una especie de protección anti-copia que añade una tonalidad verdosa a la imagen al reproducir películas, pero ojo, solo si se hace a través del cable euroconector RGB.

Para el mes que viene...

¿Qué te gustaría ver mejorado en la supuesta PS3 Slim?

Mándanos a playstation@marcaplayer.es qué mejoras le pondrías tú a la supuesta nueva PlayStation 3, aparte del ahorro de espacio, claro. ¡Las mejores sugerencias se llevarán un juego!



LO MÁS VENDIDO EN JAPÓN (JUL-AGO)

1	Armored Core 3 Portable (PSP)
2	To Heart 2 Portable Double Pack (PSP)
3	Monster Hunter Portable 2nd (Platinum)
4	The King fo Fighters XII (PS3)
5	Boku no Natsu Yasumi 4 (PSP)
6	Pro Yakyuu Spirits 6 (PS2)
7	Pro Yakyuu Spirits 6 (PS3)
8	Tsuyo Kiss 2 Gakki: Swift (PS2)
9	Katamari Damacy Tribute (PS3)
10	Evangelion: Battle Orchestra (PSP)



Wii
NINTENDO DS.

El punto de encuentro Marca Player para los fans de las consolas Wii y DS

Encuesta Septiembre: revogamers.net

¿Qué juegos de WiiWare te interesan? A) Sexy Poker B) Swords & Soldiers C) Driift Mania D) Monkey Island y E) Cave Story

Visita www.revogamers.net y vota tu opción. Sorteamos un juego de Wii.

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Cuál es la mejor prueba de *Wii Sports Resort*?

Respuesta:

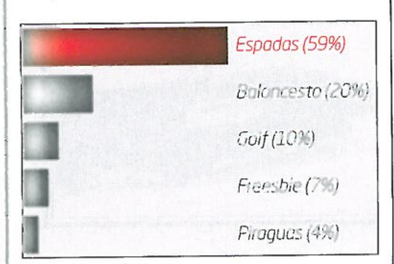
1 **ku21** miembro del foro de Revogamers.net

Si hay un juego que debe ser el buque insignia de ***WSR*** ese es el de espadas. Poder sentir por primera vez en la historia del mundo de los videojuegos como el personaje representa fielmente tus movimientos, es un nivel superior de jugabilidad que no se habia explorado antes de la salida de Wii. Dejas de manejar al personaje para ser el personaje. Ya no hace falta que le digas que tiene que hacer a traves de combinaciones de botones, solo tienes que representar el movimiento con el Wiimote como quieres que tu personaje lo haga y ya esta.

Resultados encuesta de agosto en:



¿Cuál es tu prueba favorita de Wii Sports Resort? A)Baloncesto B) Freesbie C) Piraguas D) Espadas y E) Golf



POWERED BY



Foro

2 **Daniel González**
e-mail

Hola, me llamo Pablo, y el mes de Septiembre es el cumpleaños de mi amigo Jaime Martínez Fernandez. Quiero darle una sorpresa, él es un gran fan de vuestra revista, y no se ha perdido un solo número, tiene todas las revistas de Marca Player plastificadas. ¿Le podríais felicitar en la revista?, se pondría muy felíz.
A, y enhorabuena por hacer la mejor revista de videojuegos. Un saludo desde Nerja.

Respuesta:
Pues ahí va eso: 'Cumpleaños feliz, cumpleaños feliz, te deseamos cumpleaños feliz'. Pablo, todoooos, cumpleaños feliz', toda la redacción de Marca Player te deseamos que tengas el mejor cumpleaños de tu vida. Lo que es seguro es que tienes un amigo (Dani) como la copa de un pino.
Dani, una idea genial, nos ha enternecido a todos por aquí.

3 **Andrés Pardo**
e-mail

Hola, me gustaría saber si va a salir para DS algún juego con la libertad que ofrecen los juegos de *GTA*, pero que, además, los personajes tengan superpoderes (tipo *Justice League Heroes*). Muchas gracias por contestarme cada mes.

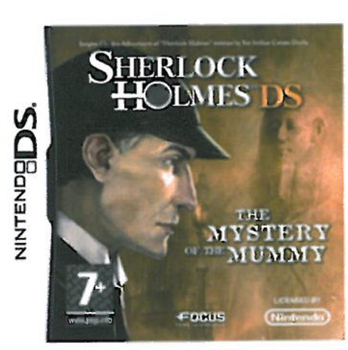


Respuesta:
Andrés, de lo que tenemos visto en ese tipo de juegos para DS, lo mejor que viene es ***COP The Recruit***. Se trata de un juego tipo *GTA*. En este caso representas a un tipo que puede combatir el crimen... o unirse a él. Lo único, que tu personaje es un tipo sin poderes (pero con mucha iniciativa). Ya hemos tenido oportunidad de verlo y tiene my buena pinta, el motor gráfico es increíble y la perspectiva es como la de los *GTA* de las consolas 'grandes' y no como el *GTA Chinatown Wars* que te ponía la cámara desde arriba. Es una opción. Espero que te sirva la recomendación.

Concurso Sherlock Holmes

La aventura más oscura para Nintendo DS está a punto de llegar a las tiendas. Si quieres vivir la investigación de Sherlock Holmes de primera mano, participa en nuestro sorteo de 5 copias del juego Sherlock Holmes: El Misterio de la Momia. Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **SH** para participar el en sorteo de uno de los 5 juegos. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)



CONCURSO GRAND SLAM TENNIS

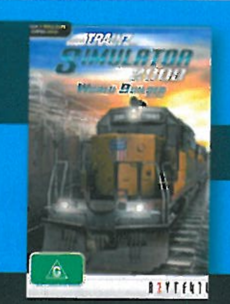
Sorteamos **5** copias de ***Grand Slam Tennis + Wii Motion Plus*** que nos ha enviado Electronic Arts entre todos aquellos mensajes SMS que enviéis al número 5549 con la palabra clave MP (espacio) SLAM. Si quieres hacerte con el mejor juego de tenis que existe actualmente para Wii y probar para qué sirve el Wii Motion Plus, tienes una oportunidad única participando en este sorteo. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)



Comunidad PC

Manda tus dudas, preguntas o ruegos sobre PC y compatibles a *pc@marcaplayer.es*



Gana una copia de *Trainz Simulator 2009*

Responde a la pregunta

PREGUNTA AGOSTO:
¿Sabes el nombre de la desarrolladora de Trainz?
Friendware ha lanzado *Trainz Simulator 2009. World Builder Edition*. ¿Quieres una copia? Envía la respuesta a: pc@marcaplayer.es con el asunto TRAINZ.

Foro

1 Daniel Catalán
(mail)

Topic:
Hola. Quisiera preguntaros si en *World of Warcraft*, una vez as elegida una profesión puedes cambiarte a otra profesión, y ya que estoy os pregunto si se pueden conseguir números anteriores de Marca Player, y cómo. Por cierto, ¿qué nombre debo poner en Facebook en la búsqueda para encontraros?
¡Gracias!

Respuesta:
Hola Daniel. En *World of Warcraft* puedes cambiar de profesión cuando quieras, y todas las veces que te apetezca (tanto en la profesión principal como en la secundaria). Lo único malo es que se perderán todos los progresos que hubieras logrado en las profesiones 'abandonadas'. Lo mejor es pensar bien qué clase de profesión le va a venir bien a tu personaje, dependiendo de cómo quieras jugar y lo que quieras conseguir. Así, elegir al principio la profesión adecuada te facilitará poder alcanzar un gran nivel con ella y no perderás el tiempo.
Para conseguir ejemplares atrasados, no hay ningún problema, tienes que llamar a Unidad Editorial al teléfono 902 50 54 86 (de lunes a jueves de 9 a 15 horas y los viernes de 8 a 15 horas). Y para encontrarnos en el Facebook sólo tienes que buscarnos poniendo 'Marca Player'. Un saludo.

2 Kevin García
(mail)

Topic:
Hola. Me llamo Kevin y me encanta vuestra revista, es la mejor. Me gustaría saber cuándo van a salir en formato físico las expansiones de *Fallout 3* (*Point Lockout y Mothership Zeta*). Y otra pregunta, ¿están estas expansiones a la altura del juego original?. Un saludo.

Respuesta:
Hola, Kevin. Pues justo ahora (la fecha prevista es el 28 de agosto) se lanza al

mercado en formato físico (con un DVD metido en su cajita) un pack con las expansiones de Fallout 3 *Broken Steel y Point Lockout*. Para que salga en formato físico la nueva expansión, *Mothership Zeta*, habrá que esperar un poco, tal vez, a que aparezca una nueva expansión y pueda venderse en un pack doble similar. Si no puedes esperar, ya puedes descargar este nuevo contenido que te aleja del yermo y te abduce a una nave alienígena. Por supuesto, las expansiones son una maravilla que amplían la exquisita experiencia de juego de *Fallout 3*. Nosotros te las recomendamos sin ninguna duda, si disfrutaste del juego original.

3 Alberto García
(mail)

Topic:
Hola. Soy un enamorado de las antiguas aventuras gráficas de PC, sobre todo de aquellas míticas de Lucas Arts. He visto que ha salido para Xbox una edición especial del genial 'Monkey Island'. ¿Ha salido para PC?, ¿se va a poder comprar en las tiendas? y ¿es una versión mejorada del primer juego o no tiene nada que ver?. Muchas gracias.

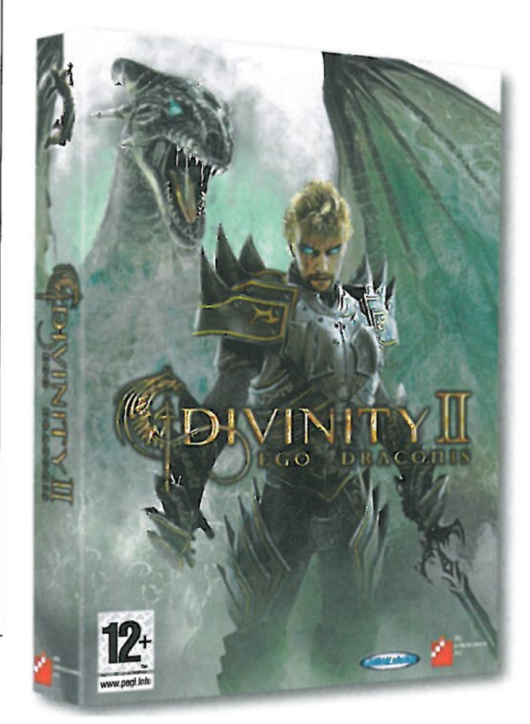
Respuesta:
Hola Alberto. *The Secret of Monkey Island Special Edition* puede ser descargado para PC desde la plataforma Steam (store.steampowered.com) por 9,99 euros. Sólo se trata de un juego descargable, tanto en Xbox 360 como en PC, y no creemos que vaya a aparecer en las tiendas en formato físico.
Esta nueva versión del clásico de Lucas Arts es un remake del juego original, es decir, es casi el mismo juego, pero con gráficos mejorados a los nuevos tiempos. Si estabas enamorado de aquella obra maestra, puede resultarte muy entretenido jugar con esta nueva versión que, además, permite jugar con los gráficos originales en cualquier momento.

Concurso del mes

Preséntanos a tu 'yo'. Runes of Magic

Acaba de lanzarse la fase de beta abierta de la versión en castellano de ***Runes of Magic***, el extraordinario MMORPG completamente gratuito de Frogster. Si quieres conocer más sobre este juego visita la sección MMO Player.
Y como queremos animarte a probar este interesante título, vamos a sortear un pack de juegos de PC entre todos los lectores que envíen al mail *pc@marcaplayer.es* una captura de su mejor personaje de ***Runes of Magic***. En el asunto del email hay que indicar RUNES.





¡Sorteamos 10 copias de Divinity II: Ego Draconis!

Queremos animaros a todos a que acabeis un capítulo de la novela cooperativa inspirada en el juego de rol de Larian Studios, ***Divinity II: Ego Draconis***. Para ello, además de los sustanciosos premios que puedes ganar con la participación en la creación del libro (1.000 euros, un Sony e-Book reader, figuras del juego...), nosotros queremos premiar a los lectores de la revista que aporten su capítulo a esta iniciativa.

¿Quieres participar? Pues entra en ***SoopBook.com***, date de alta como usuario y envía tu capítulo para participar en el libro ***'Yo, dragón'*** inspirado en el juego. Después envíanos una copia del capítulo a *pc@marcaplayer.es* con tu nombre de usuario de SoopBook. Tenemos 10 copias del juego para los que participéis (podéis elegir entre los formatos PC y Xbox 360).

Los recomendados

¿Buscas algún título? En nuestra **Guía de Compras** encontrarás cerca de 1.000 referencias con su precio. Además, te ofrecemos los videojuegos **más interesantes,** a tu alcance a lo largo de julio y agosto.

1

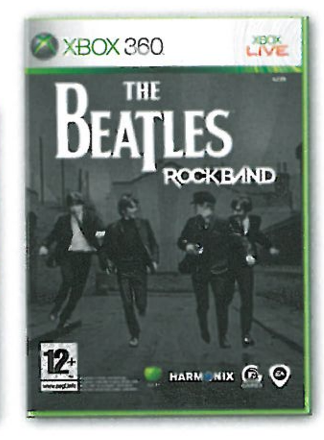
360, PS3, WII

The Beatles Rockband

A LA VENTA DESDE EL 9 DE SEPTIEMBRE. Llega a las tiendas el juego que muchos seguidores de la música estaban esperando. Si en su época los Beatles se convirtieron en el primer fenómeno musical de masas, se espera que este juego se convierta en un fenómeno de ventas. Imprescindible para los fans del grupo de Liverpool.







2

360, PS3, PSP, DS

IL 2 Sturmovik: Birds of Prey

A LA VENTA DESDE EL 4 DE SEPTIEMBRE. La II Guerra Mundial se libra en el aire. Si te gustan los títulos de aviones ya estas tardando en comprarte la nueva entrega de la saga IL2. Disfrutarás de un montón de aviones de guerra de época y trepidantes misiones en las que no tendrás ni un segundo de respiro. Derriba a todos tus enemigos.







3

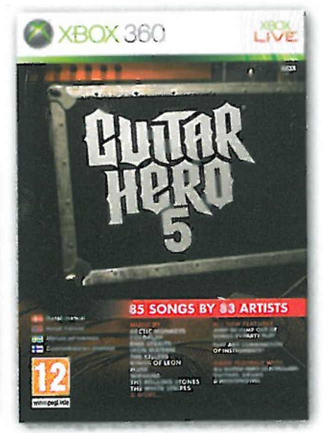
360, PS3, PS2, WII

Guitar Hero 5

A LA VENTA DESDE EL 18 DE SEPTIEMBRE. El juego para rockeros por excelencia llega de la mano de algunos de los grupos de mayor éxito del panorama musical. Rolling Stones, Coldplay, Santana, Muse o Gorrillaz son buena carta de presentación para un título que estará a la altura de la saga. Afina tus instrumentos.







* Nuestra Guía de Compras se ha realizado cruzando los datos de diferentes tiendas especializadas a nivel nacional con el objetivo de mostrar una relación lo más completa posible de las referencias existentes en el mercado. Los precios pueden variar dependiendo de la tienda o de las ofertas especiales concretas, conversión en packs Classics o Platinum por parte de las editoras y por acciones especiales. Marca Player no puede responsabilizarse de estos cambios. Los precios pueden ser menores adquiriendo los juegos en las webs de las tiendas. Las fechas de lanzamiento también pueden variar por decisión de las respectivas compañías.

AKIHABARABLUES.COM

...Y las razones?, ¡no hay razones!. ¿Quién necesita razones cuando tienes AB?



360, PS3, PS2, WII, DS

Marvel: Ultimate Alliance 2



A LA VENTA DESDE EL 25 DE SEPTIEMBRE. Los famosos héroes de Marvel vuelven a nuestras pantallas para enfrascarse en batallas espectaculares. Acción, rol y aventuras con Lobezno, Spiderman, el Capitán América,... Mucha acción.



360, PS3, PSP, PC

Need for Speed: Shift

A LA VENTA DESDE EL 17 DE SEPTIEMBRE. Las carreras urbanas más disputadas nos esperan con esta nueva entrega de la saga Need for Speed. La velocidad y los coches espectaculares son el pilar básico de este juego. ¿Llegarás a ser leyenda del asfalto?



360, PS3, WII, PC, DS

Mini Ninjas

A LA VENTA DESDE SEPTIEMBRE. Derrotar al Señor de la Guerra en la Fortaleza de la Muerte es la misión que los jóvenes aprendices de ninja, Hiro y Futo, tendrán en este juego. Un juego que mezcla acción y aventuras a partes iguales y que te asegura grandes ratos de diversión para todos los públicos.



PS2, PSP, WII

Silent Hill: Shattered Memories

A LA VENTA DESDE SEPTIEMBRE. Remake del primer Silent Hill, adaptado a nuevas plataformas como PSP y WII. Con una historia similar al primero, marcan la diferencia los controles de esta entrega, tras aprobechar las posibilidades que ofrece Wii.

8

DS

Profesor Layton y la Caja de Pandora



A LA VENTA DESDE EL 25 DE SEPTIEMBRE. Si lo que más te gusta es resolver acertijos este es tu juego. Deberás investigar sobre una caja que mata a todo aquél que la abre. A la altura de su predecesor.



360, PS3, PSP, WII, PC, DS

Colin McRae: DIRT 2



A LA VENTA DESDE EL 10 DE SEPTIEMBRE. Pocas sagas de conducción han tenido tantos años de éxitos como Colin McRae. De la mano de DIRT 2 el título sigue más vivo que nunca y aparece para todas las plataformas. No nos cansamos de correr en los escenarios más imposibles.



360, PS3, PC

Wolfenstein

A LA VENTA DESDE EL 28 DE AGOSTO. Acontecimientos paranormales ocurrirán en la Segunda Guerra Mundial mientrás luchas contra el régimen nazi. Este shooter no te dejará indiferente por la lucha constante contra lo desconocido del agente BJ Blazkowicz. ¿Creías que conocías a fondo la guerra?



360, PS3, PC

Batman: Arkham Asylum



A LA VENTA DESDE EL 28 DE AGOSTO. El superhéroe de Gotham vuelve a las consolas con este juego, que amenaza con convertirse en el título del verano. Acción al máximo con Batman.

¡GAME Y Marca Player regalan 5 euros!



> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player



FINAL FANTASY XIII ¡No te lo puedes perder!

El Final Fantasy más esperado por todos está en boca de todos. Y nosotros no hemos querido perder la oportunidad de mostraros todos los últimos detalles del juego y una retrospectiva de la saga más especial de la Historia.

¿ANSIOSO DE UNCHARTED 2?

Colmamos tus necesidades

Ya dicen las buenas lenguas que será uno de los mayores éxitos del año. Sólo hay que echarle un ojo a lo que hemos visto para saber que los chicos de Sony van en serio.



KINGDOM HEARTS 365 DS

El juego más ambicioso de DS tras GTA Chinatown Wars

Square y Disney vuelven a juntarse para enseñar el juego de DS que te dejará con la boca abierta.



LOS JUEGOS: ¿MUERTOS?

Scott nos cuenta su versión de los hechos

No os perdáis uno de los reportajes más interesantes del año. Scott Steinberg nos cuenta qué está pasando en el mundo de los juegos, y hacia dónde caminamos.



GAMESCON 2009

¡Chema se nos va a 'las Colonias'!

Después de un año en el que el E3 ha vuelto de deslumbrar como en los viejos tiempos, Colonia tiene que ponerse las pilas con la nueva Gamescon.



¡OS MOSTRAMOS AION PARA QUE OS EMOCIONÉIS!

El MMO que nos tiene babeando, al detalle

Os enseñaremos todos los secretos del MMO que está haciendo correr ríos de tinta sin haberse estrenado siquiera. ¿Te lo vas a perder?

** Los contenidos anunciados en esta página están sujetos a cambios ajenos a la publicación, como variaciones en fechas de lanzamientos, títulos cancelados...*

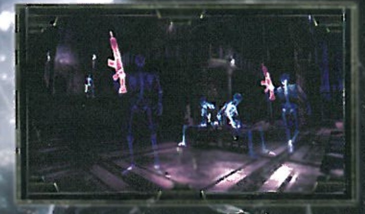
BATMAN™

ARKHAM ASYLUM

BIENVENIDO AL MANICOMIO



DESLÍZATE EN LAS SOMBRAS Y SIEMBRA EL TERROR ENTRE TUS ENEMIGOS.



USA TUS HABILIDADES DETECTIVESCAS Y TECNOLOGÍA FORENSE DE ÚLTIMA GENERACIÓN.



DESATA COMBOS BRUTALES CON EL INNOVADOR SISTEMA DE COMBATE FREEFLOW.



ENFRÉNTATE A LOS PEORES LUNÁTICOS DE GOTHAM: JOKER, HARLEY QUINN, BANE...



PLAYSTATION 3



Games for Windows LIVE







